THÁNG 02.2007 SỐ 39
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA [illegible] VÀ CÔNG [illegible] HUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

THE LEGEND OF ZELDA®
Twilight Princess
Công chúa Huyền Bí

Giá: 9800 đồng

KẾT QUẢ BỐC THĂM CHƯƠNG TRÌNH "ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG" Tr.72

TRÒ CHƠI CHIẾN THUẬT TRỰC TUYẾN
Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn
www.phongthan.com.vn
Phong Thần
MIỄN PHÍ
VĨNH VIỄN
www.phongthan.com.vn
SẮP RA MẮT OPEN BETA
VinaGame
KINGSOFT
Bản quyền trò chơi thuộc Kingsoft, VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam

THÁNG 02.2007 - SỐ 39

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

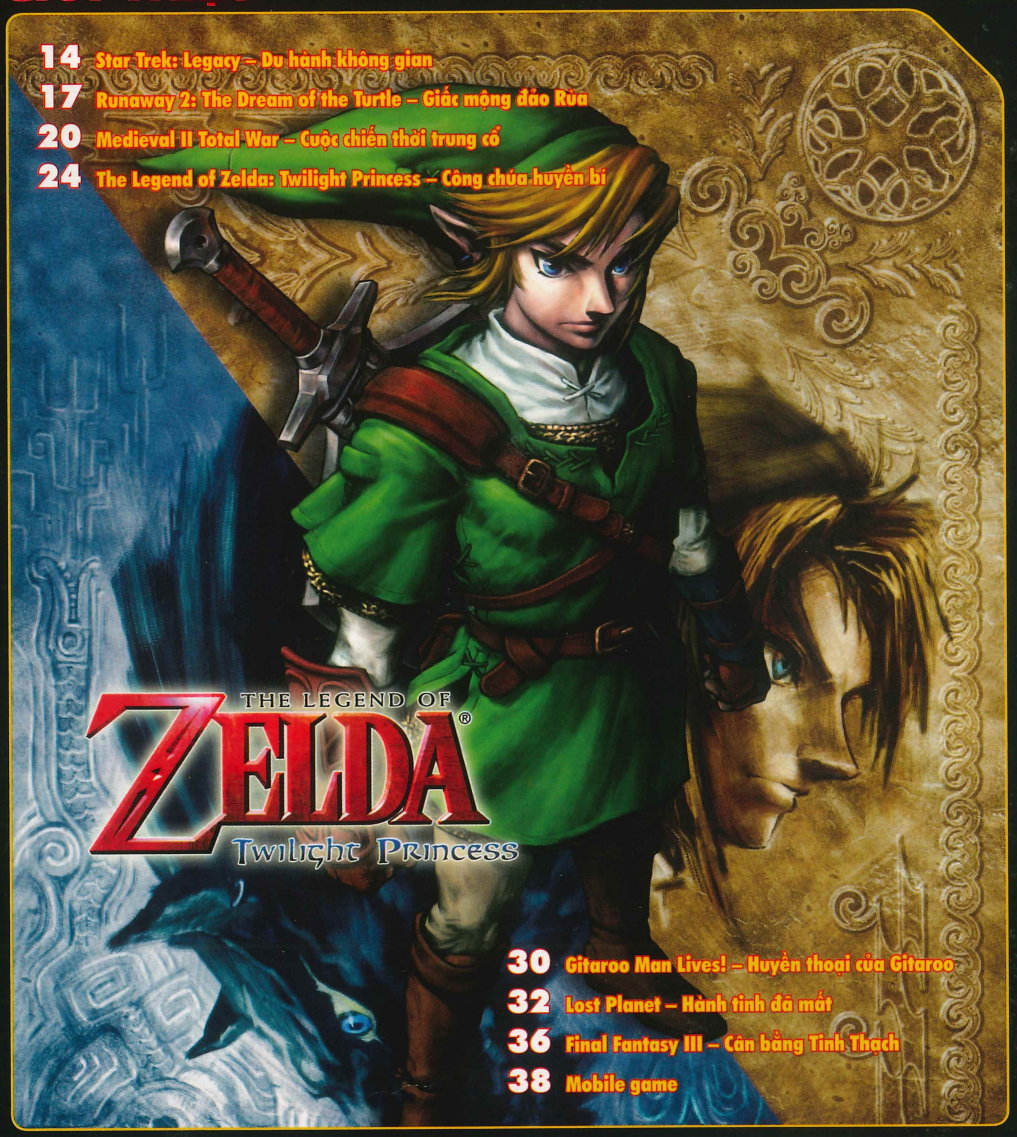
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



14 Star Trek: Legacy – Du hành không gian
17 Runaway 2: The Dream of the Turtle – Giấc mộng đảo Rùa
20 Medieval II Total War – Cuộc chiến thời trung cổ
24 The Legend of Zelda: Twilight Princess – Công chúa huyền bí
30 Gitaroo Man Lives! – Huyền thoại của Gitaroo
32 Lost Planet – Hành tinh đã mất
36 Final Fantasy III – Cân bằng Tinh Thạch
38 Mobile game

DÒNG CHẢY GAME

5 Mùa mua sắm 2006 – Thành công hơn mong đợi
6 Halo cho điện thoại di động... Điệp khúc "chờ"
7 "Lật tẩy" Battlefield 2142
7 Tin nước ngoài
9 Tin trong nước
10 Tia sáng cho thị trường game
12 Bán để thúc đẩy game chuyên nghiệp
13 Thế Hệ Ảo: Mang game thật vào Việt Nam

ĐIỂM GAME

40 Top Spin 2 – Quần vợt nhà nghề
41 TrackMania United – Thử Thách
42 SilverFall – Tái thiết SilverFall
43 D.i.R.T - Origin of the Species – Tẩy rửa Triton-76
44 Shaiya – Cuộc Chiến Huyền Thoại
46 Tam Quốc Chí Online – Tam Quốc Đại Chiến
48 Close Beta với Phong Thần
49 Perfect World – Thế Giới Hoàn Mỹ
50 Viva Pinata – Chào mừng Pinata
51 Snoopy VS the Red Baron – Snoopy chống Red Baron
52 Sega Genesis Collection – Bộ sưu tập Genesis
53 Medal of Honor: Heroes – Anh hùng thế chiến

VTC GAME ONLINE
yedang online
T3 ENTERTAINMENT

PHÁT HÀNH BỞI VTC Game, Bản quyền thuộc về Yedang, T3 ENTERTAINMENT

NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG
AUDITION

Chúc Mừng Năm Mới

Happy New Year

2007

Hãy tham gia chương trình

MỖI NGÀY MỘT ĐIỆN THOẠI SAMSUNG E250

Chi tiết xem tại: **http://au.vtc.vn**

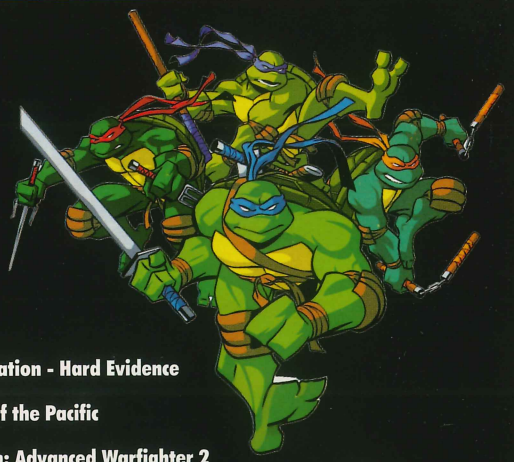
SẮP PHÁT HÀNH

54 Cipher Complex – Bản năng gián điệp

56 Alien Shooter: Vengeance

56 The Sims Life Stories

56 War Front: Turning Point



57 Red Ocean

57 Crackdown

57 CSI: Crime Scene Investigation - Hard Evidence

58 Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

58 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

58 Splinter Cell: Double Agent

59 Teenage Mutant Ninja Turtles

59 Earth Defense Force X

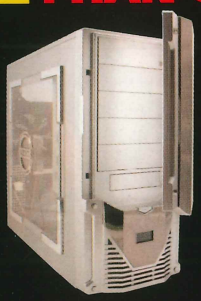
59 Left 4 Dead

TRỢ GIÚP

60 Nuker –Thần công tranh bá

61 Hỏi – Đáp

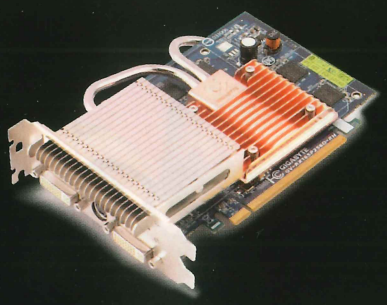
PHẦN CỨNG



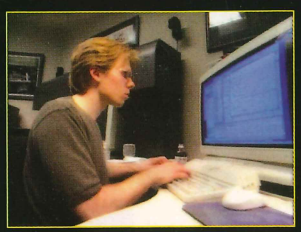
62 Card đồ họa – X1650PRO không kém cạnh

63 Thùng máy – Hai phong cách đối nghịch

64 Game Extreme – Chiến binh trong mơ



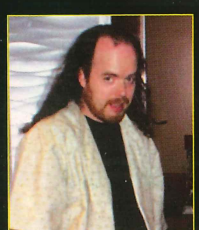
SÂN GAME

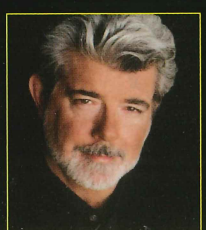


65 Binh pháp Tôn Tử với console

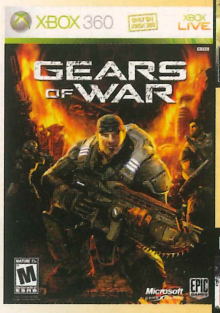
67 Thánh Địa Game và những vị "thần"

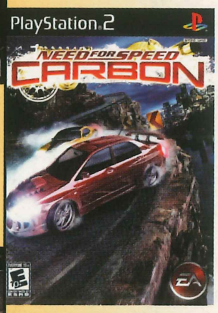
69 FPS – Chặng đường nhìn lại, những điểm mốc đáng nhớ

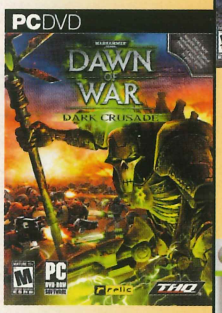


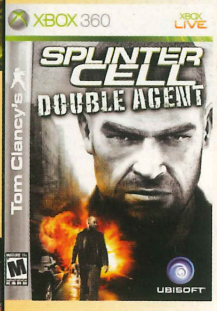


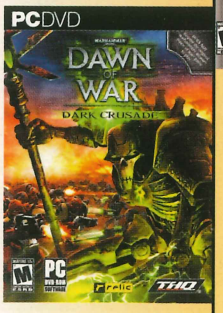
Mùa mua sắm 2006 Thành công hơn mong đợi







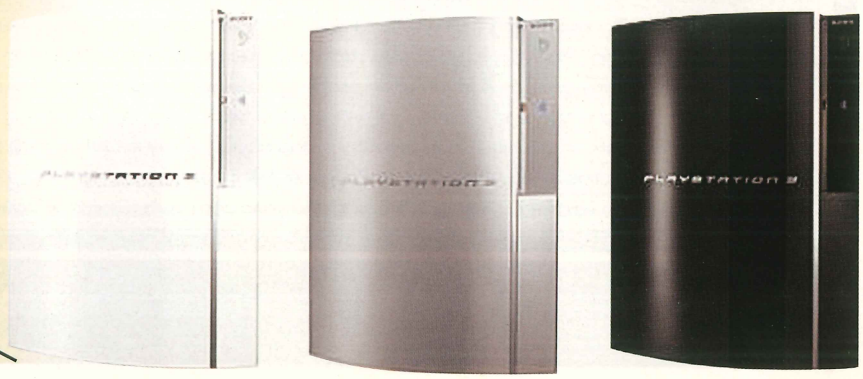




Cuối cùng thì năm 2006 đã khép lại bằng một mùa mua sắm thật rộn ràng cho cả những nhà phát hành, bán lẻ game lẫn những hãng sản xuất thiết bị chơi game như Microsoft, Nintendo và Sony. Theo đánh giá của nhiều website hàng đầu về game, 2006 được đánh giá là năm "đổ bộ" của những tựa game xuất sắc như Company of Heroes, Lost Planet, Dead Rising, The Elder Scrolls IV: Oblivion, LOTR: The Battle for The Middle Earth, Final Fantasy XII, Gears of War, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, GTR 2, Need for Speed Carbon, Neverwinter Nights 2, Okami, Ceasar IV, F.E.A.R, Dark Messiah of Might and Magic, Heroes Might and Magic V, Marvel: Ultimate Alliance... Và điều này đã giúp các hãng phát hành và bán lẻ game đạt được doanh số cao chưa từng thấy.

Đơn cử như GameStop, chỉ trong 9 tuần cuối năm 2006, nhà bán lẻ đĩa game và thiết bị chơi game này đã thu về được 1,7 tỷ USD - tăng 29% so với cùng kỳ năm ngoái. Ông R.Richard Fontaine, chủ tịch kiêm CEO của GameStop cho rằng đây là một mùa mua sắm tuyệt vời nhất đối với GameStop. Cũng theo Fontaine, những tựa game mà GameStop bán chạy nhất có thể nhắc đến là Gears of War, Final Fantasy XII, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Guitar Hero 2 và WWE SmackDown! vs. RAW. Trong khi đó, tại triển lãm CES 2007 diễn ra trong thời gian 8-11/1/2007, Microsoft cho biết đã bán được 2,7 triệu bản game Gears of War trên phạm vi toàn cầu, vượt qua cột mốc 2 triệu bản từng công bố vào 15/12/2006 và kỳ vọng rằng vào cuối năm 2007 sẽ có khoảng 320 tựa game dành cho Xbox 360 (gấp đôi so với hiện nay).

Về lĩnh vực máy chơi game, Microsoft hồ hởi khi có 10,4 triệu chiếc Xbox 360 được tiêu thụ tại 37 quốc gia trong mùa mua sắm cuối năm và theo tạp chí CNBC thì game thủ Mỹ đóng góp vào đó đến 2 triệu chiếc. Cũng tại thị trường Mỹ, xếp sau Xbox 360 về số lượng máy bán ra trong mùa mua sắm là Wii với 1,8 triệu chiếc và PS3 với 750.000 chiếc. Tại CES 2007, ông Dave Karraker - Giám đốc truyền thông SCEA (Sony Computer Entertainment America) nói với hãng tin AP rằng Sony thực sự e ngại trước doanh số bán cao ngất ngưởng của Wii và Xbox 360, nhưng hãng này đang cố gắng sản xuất nhanh hơn để có đủ lượng hàng đáp ứng nhu cầu thị trường. Riêng tại Nhật, Wii dẫn đầu mùa mua sắm với 989.118 chiếc (tính trong giai đoạn 2-31/12/2006), trong khi PS3 chỉ đạt vỏn vẹn 466.716 chiếc (11/11-31/12/2006). Theo tạp chí Enterbrain (Nhật), với chưa đầy 500.000 chiếc được tiêu thụ tại Nhật trong năm 2006 thì xem ra "khát vọng" đạt 2 triệu chiếc PS3 trên toàn cầu của Sony hoàn toàn bị phá sản dù hãng này đã "rót" xuống các nhà bán lẻ tại Mỹ tổng cộng 1 triệu chiếc PS3 - hoàn thành chỉ tiêu mà Sony từng đặt ra trong buổi đầu phát hành. Tuy nhiên trên một bản tin gần đây của GameSpot, Sony phần nào trấn an giới hâm mộ khi tuyên bố sẽ xuất xưởng 6 triệc chiếc PS3 vào cuối tháng 3 sắp tới.



Halo cho điện thoại di động... Điệp khúc "chờ"

Bên cạnh niềm vui Gears of War vượt ngưỡng 2,7 triệu bản và cơn sốt Halo 3 trên Xbox Live, ông lớn Microsoft hiện đang đau đầu với đơn kiện vi phạm thỏa thuận trong việc phát triển trò chơi Halo cho điện thoại di động và nguyên đơn không ai khác chính là In-Fusio, nhà phát triển game di động đến từ nước Pháp. Theo đơn tố cáo của In-Fusio gửi đến tòa án Seattle thì Microsoft đã vi phạm thỏa thuận có hiệu lực trong vòng 3 năm mà hai hãng này đã cùng nhau ký kết tại Triển lãm CTIA IT Wireless & Entertainment năm 2005. In-Fusion cho rằng Microsoft đã hết lần này đến lần khác từ chối các mô hình thiết kế game Halo trên điện thoại di động mà họ đề ra mà không cho biết lý do cụ thể, vì thế họ không có cơ sở để hoàn thiện game này sao cho nhận được sự chấp thuận của Microsoft. Từ tháng 2 đến tháng 9 năm 2006, 4 bản thiết kế đã được Microsoft thẳng tay ném vào sọt rác và chỉ duy nhất có dự án đầu tiên là Halo Portal được chấp nhận - ứng dụng cho phép người dùng tải nhạc chuông và hình nền Halo về điện thoại di động.

Đáp trả lại hành động vô cớ này, In-Fusion từ chối trả 500.000USD lần thứ 2 trong số 4 lần trả tiền mua bản quyền việc phát triển Halo (tổng giá trị hợp đồng là 2 triệu USD) và Microsoft nhanh chóng vịn vào lý do trên để đơn phương chấm dứt thỏa thuận ký kết trước đó. Về phần mình, đại diện Microsoft từ chối bình luận về vụ kiện này.

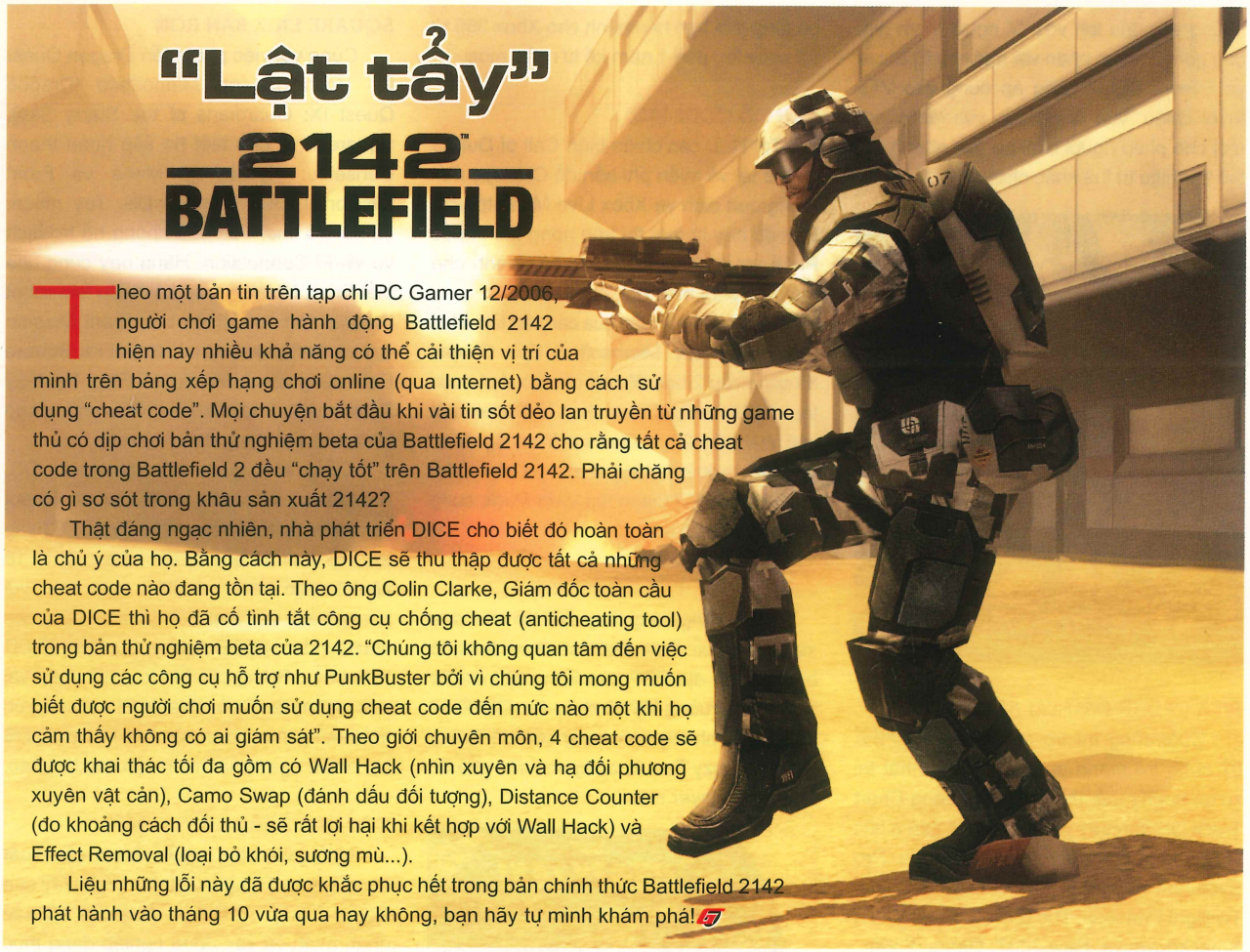
Xem ra game bắn súng Halo vẫn còn quá xa vời đối với người dùng di động!

Halo 3: Hai cách để tải bản thử nghiệm Beta

Microsoft và Bungie cho biết, từ 1/2/2007, tất cả game thủ Mỹ cần tham gia tối thiểu 3 giờ chơi trong mục multiplayer của Halo 2 thông qua dịch vụ Xbox Live trước ngày 3/2/2007 để có đủ điều kiện đăng ký trở thành 1 trong số 13.333 người chơi thử nghiệm Halo 3 đầu tiên tại www.Halo3.com. Ngoài ra, những ai đã đăng ký mua game hành động - bắn súng Crackdown trên Xbox Live có thể sử dụng đĩa game này như một "chìa khóa" để tải về bản thử nghiệm Beta của Halo 3. Crackdown được Microsoft Game Studios và Real Time Worlds ấn định ngày phát hành vào 20/2/2007.

Cũng liên quan đến Crackdown, tại Đức, do tính chất bạo lực (đánh giá ESRB cho game này tại thị trường Mỹ là Mature - NV) nên tổ chức đánh giá USK (Unterhaltungsoftware Selbskontrolle) đã từ chối phân loại. Với thất bại này, Crackdown sẽ không được bán cho trẻ vị thành niên và không được trưng bày hay đặt quảng cáo trong các cửa hàng. Trao đổi với GameSpot, Microsoft cho rằng "Chúng tôi tôn trọng quyết định của USK không dán nhãn đánh giá cho tựa game này. Trong khi sẽ tiếp tục theo đuổi chính sách không phát hành các tựa game không được đánh giá, Microsoft vẫn cam kết cung cấp Crackdown và những giá trị giải trí hàng đầu khác cho người dùng trên toàn thế giới".

"Lật tẩy" 2142 BATTLEFIELD



Theo một bản tin trên tạp chí PC Gamer 12/2006, người chơi game hành động Battlefield 2142 hiện nay nhiều khả năng có thể cải thiện vị trí của mình trên bảng xếp hạng chơi online (qua Internet) bằng cách sử dụng "cheat code". Mọi chuyện bắt đầu khi vài tin sốt dẻo lan truyền từ những game thủ có dịp chơi bản thử nghiệm beta của Battlefield 2142 cho rằng tất cả cheat code trong Battlefield 2 đều "chạy tốt" trên Battlefield 2142. Phải chăng có gì sơ sót trong khâu sản xuất 2142?

Thật đáng ngạc nhiên, nhà phát triển DICE cho biết đó hoàn toàn là chủ ý của họ. Bằng cách này, DICE sẽ thu thập được tất cả những cheat code nào đang tồn tại. Theo ông Colin Clarke, Giám đốc toàn cầu của DICE thì họ đã cố tình tắt công cụ chống cheat (anticheating tool) trong bản thử nghiệm beta của 2142. "Chúng tôi không quan tâm đến việc sử dụng các công cụ hỗ trợ như PunkBuster bởi vì chúng tôi mong muốn biết được người chơi muốn sử dụng cheat code đến mức nào một khi họ cảm thấy không có ai giám sát". Theo giới chuyên môn, 4 cheat code sẽ được khai thác tối đa gồm có Wall Hack (nhìn xuyên và hạ đối phương xuyên vật cản), Camo Swap (đánh dấu đối tượng), Distance Counter (đo khoảng cách đối thủ - sẽ rất lợi hại khi kết hợp với Wall Hack) và Effect Removal (loại bỏ khói, sương mù...).

Liệu những lỗi này đã được khắc phục hết trong bản chính thức Battlefield 2142 phát hành vào tháng 10 vừa qua hay không, bạn hãy tự mình khám phá!

HELLGATE: LONDON ĐỘNG ĐẢNH

Tính đến thời điểm này, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) Hellgate: London có thể được xếp vào danh sách những trò chơi "giờ dây thun" tốt nhất. Được úp mở đầu tiên từ năm 2005 với tên tuổi Flagship Studio (gồm những cựu binh của Blizzard) nhưng lại gần như "bặt vô âm tín" cho đến tận tháng 12/2006 vừa qua, khi EA và Namco Bandai Games công khai lên tiếng bắt tay nhau phát hành vào quý 1/2007. Khi giới hâm mộ chưa kịp hưởng trọn niềm vui thì ngay trong tuần đầu tiên của năm mới này, EA khẳng định như đinh đóng cột rằng Hellgate: London sẽ được phát hành vào mùa hè thay vì quý 1 như dự kiến. Flagship cho rằng họ cần thêm thời gian để đảm bảo chất lượng của trò chơi và "tất cả chúng tôi đang cố hết sức để Hellgate: London trở thành một game hay nhất", Bill Roper - CEO của Flagship cho biết.

WOW CÓ 8 TRIỆU THÀNH VIÊN

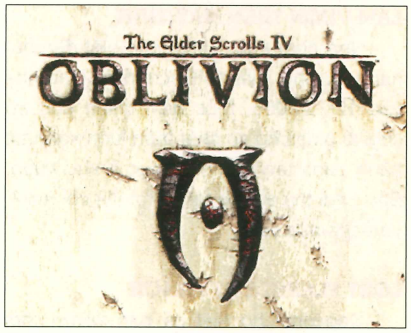
Blizzard vừa công bố trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi World of Warcraft (WoW) đã thu hút được 8 triệu người chơi trên toàn cầu sau hơn 2 năm phát hành (mùa thu 2004). Trong số đó, Trung Quốc dẫn đầu với 3,7 triệu người chơi, Mỹ 2 triệu, châu Âu 1,5 triệu. Dù bản game gốc vẫn còn rất thịnh hành nhưng Blizzard cũng tung ra bản mở rộng Burning Crusade vào giữa tháng 1 này (16/1) với hy vọng "hốt sạch" các fan.

INTROVERSION LÀM DỰ ÁN MỚI

Sau khi xếp xó dự án Subversion để dồn sức cho Future War (sau này đổi tên thành Darwinia và giành chiến thắng trong cuộc thi 2006 Independent Games Festival Awards) và Defcon thì nay nhà phát triển độc lập Introversion ung dung quay lại với trò chơi vốn được lên kế hoạch từ năm 2002. Hiện hãng này chưa tiết lộ thông tin chi tiết gì về gameplay nhưng trên blog của Chris Delay - nhà thiết kế và phát triển chính của Introversion - người ta đã thấy vài đoạn video và hình screenshot của trò chơi.

OBLIVION TĂNG GIỜ CHƠI

Bethesda Softwork cho biết sẽ tung ra bản mở rộng The Shivering Isles mới cho Oblivion - một trong những game nhập vai hay nhất năm 2006. Bản mở rộng này sẽ đưa người chơi khám phá lãnh địa The

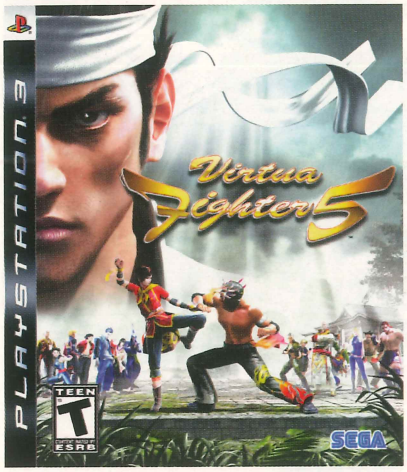


Isles, được chia làm 2 khu vực nam và bắc với tên gọi lần lượt là Mania và Dementia. Sau khi bước vào vùng đất này từ một cánh cửa trên một hòn đảo ở vịnh Biben, người chơi sẽ có thêm 30 giờ chơi ngoài bản game gốc bao gồm các nhiệm vụ, nhóm quân và miền đất mới. The Shivering Isles hiện chỉ được công bố cho PC và dự kiến phát hành vào quý 2/2007.

VIRTUA FIGHTER 5 ĐỔ BỘ X360

Hãng Sega cho biết sẽ phát hành phiên bản Virtua Fighter 5 cho Xbox 360 vào cuối mùa hè 2007. Trong khi đó, trò chơi này chắc chắn sẽ có mặt trên PS3 vào 20/2 sắp tới tại Mỹ và cùng lúc phát hành PS3 tại châu Âu (tháng 3/2007). VF5 sẽ đem đến

những sàn đấu lớn vớit 17 người tham gia, bao gồm 2 nhóm nhân vật mới như El Blaze và Eileen. SEGA cũng áp dụng vào VF5 tuyệt chiêu "vừa di chuyển vừa tấn công" mới cho phép người chơi hạ gục nhanh đối thủ từ nhiều tư thế khác nhau.



FIFA 07 DẪN ĐẦU TẠI ANH

Cuối cùng thì trò chơi bóng đá FIFA 07 cũng trở thành game hấp dẫn nhất tại xứ sở sương mù, theo bản xếp hạng Chart Track UK gần đây nhất. Lần lượt xếp ở các vị trí sau là Need for Speed: Carbon, Pro Evolution Soccer 6, Call of Duty 3, Zelda: Twillight Princess, The Sims 2: Pets, WWE Smackdown vs. Raw 2007, Gears of War.

LÀM VƯỜN TRÊN MÁY TÍNH

Nhà phát triển Yatec cho biết đã phát hành trò chơi giải đố Enchanted Gardens vào 12/12/2006. Mục đích chính của trò chơi là giúp cho cỏ phát triển luôn xanh tốt bằng cách tạo và khôi phục 5 khu vườn. Bản chơi thử có thể tải về tại địa chỉ *www.yatecgames.com*.

LOST PLANET ĐẮT KHÁCH

Capcom cho biết cả bản demo chơi single và multiplayer của trò chơi bắn súng trên Xbox 360 của hãng này là Lost Planet đã vượt ngưỡng 1 triệu lượt tải về thông qua dịch vụ Xbox Live Marketplace. Lost Planet được đánh giá ESRB là Mature và phát hành vào 12/1/2007.

TĂNG THỜI GIAN BẢO HÀNH XBOX 360

Sau hàng loạt phản hồi về trục trặc phần cứng từ người dùng Xbox 360, Microsoft hiểu ra đó không còn là một sự cố thông thường. Hồi tháng 9/2006, Microsoft cho biết sẽ sửa chữa miễn phí cho tất cả máy nào mua trước 1/1/2006 và hoàn tiền cho "một nhóm nhỏ khách hàng đã trả phí sửa chữa trong thời gian gần đây". Cuối tháng 12 vừa qua, Microsoft lại một lần nữa công bố tăng thời hạn bảo hành cho Xbox 360 từ 90 ngày lên đến 1 năm kể từ ngày mua.

BẢN ĐỒ COD3 MỚI

Từ 11/1, các chiến binh Call of Duty 3 có thể tải về miễn phí bản đồ Champs mới thông qua dịch vụ Xbox Live Marketplace. Bản đồ này là một thị trấn nông thôn nước Pháp và được thiết kế đặc biệt dành cho mô hình chơi theo đội, nhóm nhỏ.

Xem ra đây là tuần của các bản tải về khi trước đó 1 ngày, Microsoft và Epic Games đã cung cấp 2 bản đồ mới cho trò chơi được tạp chí GameSpot bình chọn là Game xuất sắc nhất năm 2006, Gears of War. Ngoài ra, Activisions dự kiến tung ra một gói bản đồ bổ sung cho COD3 mang tên Valor Pack, cung cấp 5 trận đánh mới.

CRAZY TAXI TẤN CÔNG PSP

Nếu không có gì thay đổi, trò chơi đua xe Crazy Taxi: Fare Wars sẽ chính thức đổ bộ lên lãnh địa PSP của Sony từ mùa hè này tại thị trường Mỹ và châu Âu. Game sẽ "gom" hết những tính năng của cả Crazy Taxi và Crazy Taxi 2, cũng như các chế độ chơi multiplayer mới.

BANDAI NAMCO RA GAME MỚI

Bandai Namco và Koei vừa công bố game hành động chiến thuật mới dành cho PS3 mang tên Gundam Musou. Trong trò chơi, các game thủ sẽ nắm quyền điều khiển các nhân vật quen thuộc trong Gundam và Sangoku Musou (Dynasty Warriors) để tham gia vào những trận đánh lớn. Hiện tại, Gundam Musou đã hoàn thành được 70% và dự tính ra mắt vào mùa xuân năm sau.

HOÀNG TỬ BA TƯ ĐỐI HỘ KHẨU

Sau khi cập bến PSP, con thuyền Hoàng tử Ba Tư tiếp tục trôi về Wii với phiên bản mới, Prince of Persia Rival Swords. Đây thực chất là bản "port" của Prince of Persia: The Two Thrones trước đây. Tuy nhiên, trò chơi sẽ tận dụng thế mạnh của tay cầm Wii-remote (và cũng có thể là cả nunchuck) để tạo nên một phong cách chơi hoàn toàn mới.

SQUARE ENIX BẬN RỘN

Cùng với việc phát triển Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito [Dragon Quest IX: Guardians of the Starry Sky], Square Enix cho biết họ sắp hoàn thành Densetsu: Heroes of Mana và Front Mission 1 cho Nintendo DS. Tuy nhiên, cả hai trò chơi trên đều không hỗ trợ dịch vụ Wi-Fi Connection. Hãng này cũng cho biết Front Mission 1 sẽ có nhiều loại robot Wanzer mới mà phiên bản Front Mission 4,5 và Online không có. Ngoài ra, Square Enix cũng xác nhận dự án Final Fantasy Tactics A2: Fuuketsu no Guurimore cho Nintendo DS đang được xúc tiến.

Cũng liên quan đến Nintendo DS, Banpresto sẽ phát hành Super Robot Taisen W tại thị trường Nhật vào 01/03 sắp tới. Trò chơi sẽ quy tụ các nhân vật từ 18 xê-ri truyện tranh và phim hoạt hình với phong cách vẽ Nhật Bản (amine) cùng tên như Gundam SEED Astray, Gundam SEED X Astray... Riêng các fan trò chơi nhập vai trực tuyến Hàn Quốc "Maple Story" sẽ có cơ hội thưởng thức phiên bản trên Nintendo DS tuy nhiên ngày phát hành vẫn còn là ẩn số.

GOTOKU 3 SẮP XUẤT HIỆN

Nhân vật chịu trách nhiệm sản xuất dòng game Ryuga Gotoku (Yakuza) của Sega – ông Toshihiro Nagoshi đã xác nhận mình và các đồng nghiệp đang thực hiện một dự án mới cho next-gen console và rất có thể đó sẽ là Ryuga Gotoku 3.

HEAVENLY SWORD CHỌN PS3

Hãng Sony khẳng định game hành động được mong đợi của hãng này dành cho PS3 là Heavenly Sword sẽ có mặt tại thị trường Mỹ vào 06/03 sắp tới. Song song đó, hãng cũng xác nhận Killzone 2 sẽ có mặt trong năm 2007 nhưng thời gian cụ thể vẫn chưa được ấn định và Minna no Golf 5 (HotShot Golf 5) sẽ ra mắt thị trường Nhật vào mùa hè này.

GAME "CỔ" LÊN MẠNG

Midway vừa công bố một danh sách gồm 6 tựa game cũ của hãng này bao gồm Gaunlet II, Joust, Rampage World Tour, Rampart, Championship Sprint và một tựa khác chưa rõ tên sẽ có mặt trên dịch vụ Playstation Network vào quý 1 năm nay.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

SAIGONTEL GIỚI THIỆU TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN SHAIYA

Công ty cổ phần Công Nghệ Viễn Thông Sài Gòn (SaiGonTEL), thành lập năm 1998, vốn là thành viên của SaiGonInvest, chính thức giới thiệu sản phẩm game online đầu tay của mình "Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại", góp phần làm phong phú hơn thị trường game online trong nước hiện nay và đáp ứng nhu cầu giải trí lành mạnh của giới trẻ.

SaiGonTEL đã phối hợp cùng Nhà Văn Hoá Thanh Niên Tp.HCM tổ chức buổi giới thiệu game "Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại" vào ngày 14/01/2007 tại Nhà Văn Hoá Thanh Niên Tp. HCM. Buổi giới thiệu đã có sự tham gia của trên 300 bạn trẻ, vốn là những game thủ đang rất quan tâm đến trò chơi. Nhân dịp này, nhà phát hành SaiGonTEL đã dành tặng 500 tài khoản Close Beta cho khách tham dự và bố trí hệ thống máy tính cấu hình cao để các bạn trẻ có cơ hội chơi thử game Shaiya trước khi chính thức tiến hành thử nghiệm bản Close Beta. Thông tin về trò chơi tại *www.shaiya.com.vn*

"Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại" là tên gọi Việt hóa của trò chơi trực tuyến nhập vai (MMORPG) Shaiya Online được sản xuất bởi Công ty SONOKONG Hàn Quốc, một trong những đơn vị hàng đầu trong lĩnh vực sản xuất và phát hành game tại Hàn Quốc, và do công ty SaigonTEL phát hành tại Việt Nam. Bước vào trò chơi, người chơi sẽ được hóa thân thành một chiến binh phiêu lưu khắp thế giới Shaiya tìm kiếm dấu vết của các Thánh Tích, chờ đợi ngày tái sinh của Nữ Thần Etaine để được ban phước lành và trở thành bất khả chiến bại. Cuộc chơi là một sự thử thách với các bạn trẻ yêu game, khi người chơi không chỉ phải đấu tranh cho lợi ích của bản thân mình mà còn cho cả đồng đội và liên minh của mình, qua đó đề cao tính cộng đồng và tinh thần đồng đội của trò chơi.

THẾ GIỚI HOÀN MỸ BẮT ĐẦU CLOSE BETA

Công ty Quang Minh DEC cho biết, trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Thế Giới Hoàn Mỹ chính thức bắt đầu giai đoạn Close Beta từ 16/1/2007. Vào ngày 12/1, công ty Quang Minh DEC cũng gửi email kích hoạt đến 5.000 tài khoản may mắn trong tổng số hàng chục ngàn tài khoản đã đăng ký giai đoạn thử nghiệm Close Beta. Trong giai đoạn Close Beta, cấp độ (level) cao nhất mà game thủ có thể đạt được là 70. Bên cạnh đó, các tính năng nổi bật của game cũng được đưa vào thử nghiệm như hệ thống thời trang độc đáo, tạo hình nhân vật, nuôi thú, PvP (đấu đối kháng cá nhân với cá nhân), bay lượn, bơi lội, hệ thống kết bạn và trao đổi thông tin (chat) tuyệt vời, hệ thống biểu cảm phong phú. Song song, hệ thống Siêu Thị Đồ Ảo cũng được đưa vào hoạt động sau thời điểm chính thức bắt đầu Close Beta một vài ngày. Tuy nhiên để thưởng thức được sự thú vị của hệ thống gia viên (xây dựng nhà cửa), Net Radio (nghe FM trực tuyến) và hệ thống chiến tranh lãnh thổ, game thủ phải đợi đến giai đoạn Open Beta. Ca khúc chính của game là "Fly With Me" do ca sỹ Đan Trường thể hiện với lời Việt do nhạc sỹ Đỗ Trung Quân sáng tác. Thông tin chi tiết tại: *www.thegioihoanmy.vn*

ĐÓN NĂM MỚI VỚI TAM QUỐC CHÍ ONLINE

Trong suốt hơn 2 tháng chính thức open beta vừa qua, Tam Quốc Chí online đã nhận được rất nhiều sự ủng hộ từ các game thủ, cho đến nay đã có gần 735.000 tài khoản đăng ký tham gia. Nhân dịp năm mới, bắt đầu từ ngày 2/1/2007, Asiasoft chính thức giảm giá từ 28% đến 50% các vật phẩm trong Tam Quốc Chí để hỗ trợ game thủ có nhiều cơ hội tạo cho mình những hình ảnh, thế lực hoàn hảo trong game.

Bên cạnh đó, đối với các game thủ có đẳng cấp từ 50 trở lên, nếu muốn reset point, sẽ tìm gặp nhân vật (NPC) "ông già Linh Sơn" để nhận 25 viên "hóa công hoàn" và nhân vật Đại Hồng Lư để tiến hành reset. 2 NPC này có mặt trong hầu hết các thành của Tam Quốc Chí. Người chơi chỉ reset được 1 lần cho nhân vật của mình. Để có thêm "hóa công hoàn", các bạn có thể mua ở @Cash shop từ 9/1/2007. "Hoá công hoàn" giúp điều chỉnh khả năng, thế mạnh của nhân vật trong game như ý muốn để các game thủ nhanh chóng phát triển đến đẳng cấp cao hơn, tạo được uy thế trong game. Một thành công mà Asiasoft đã thực hiện được là game thủ có thể nạp thẻ @Cash bằng tin nhắn SMS qua các mạng di động MobileFone, Vinaphone và Viettel, đơn giản, nhanh chóng và tiết kiệm thời gian. Thông tin chi tiết tại: *http://www.tqc.net.vn/default.asp*

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA CHÍNH THỨC GIỚI HẠN GIỜ CHƠI

Tất cả các máy chủ của game Con Đường Tơ Lụa (CĐTL) đã tạm dừng hoạt động để nâng cấp game cũng như tiến hành kiểm tra lần cuối tính năng giới hạn giờ chơi theo đúng tinh thần Thông tư 60 từ 1/1/ đến 10/1/2007. Đúng 10h ngày 10/1/2007, hệ thống máy chủ CĐTL được mở lại đồng thời với việc game chính thức bước vào giai đoạn thương mại hóa với những thay đổi đáng kể. Trước hết là ra mắt siêu thị đồ ảo với những đồ vật (items) hỗ trợ người chơi. Sau đó là việc mở rộng bản đồ về phía Tây Bắc, giới thiệu một vùng đất mới mang tên Đôn Hoàng Thạch Động cùng với việc người chơi sẽ được sở hữu những bộ trang phục, vũ khí và trang sức đẹp mắt cũng như làm quen với hệ thống những chiêu thức mới

lạ. Lần nâng cấp này được coi là sự biến đổi khá lớn trong game CĐTL bởi game đã gần như tương đương với bản SilkRoad của thế giới. Theo đúng quy định của Thông tư 60, trong 180 phút đầu, người chơi nhận được 100% điểm thưởng (điểm kinh nghiệm, kỹ năng, tỉ lệ rơi đồ, tỉ lệ rơi vàng, phần thưởng từ nhiệm vụ, lãi suất đi buôn, điểm kinh nghiệm nghề); Từ phút 181 đến phút 300, người chơi chỉ nhận được 50% điểm thưởng; Từ phút 301 trở đi, người chơi vẫn tiếp tục mọi hoạt động của game nhưng không nhận được bất cứ điểm thưởng nào. Ngày 10/1 cũng là ngày cuối cùng của chương trình "10% lãi suất cho thời gian chờ đợi". Nếu game thủ không đổi ePoint trong thời gian này thì số ePoint vẫn còn và có thể để dành để tham gia các chương trình khuyến mãi khác của VDC-Net2E. Thông tin chi tiết tại *http://conduongtolua.com.vn.*

Tia sáng cho thị trường game

Vài năm gần đây thị trường game nước ta càng trở nên sôi động. Nếu như trước đây trò chơi điện tử chỉ như một thế giới giải trí "vô bố" của lũ trẻ ham vui, thì với sự xuất hiện của các trò chơi thuộc dòng game MMORPG - được gọi nôm na là "game online", thị trường game càng sôi động với những sự vui, buồn trải đầy trên các phương tiện truyền thông đại chúng, trải đầy các quán Internet và mọi gia đình có kết nối Internet, thu hút mọi lứa tuổi, mọi giới.

Nhưng thế giới game không chỉ thuộc về MU, Audition, Cửu Long Tranh Bá hay Con Đường Tơ Lụa. Mảng lớn của thị trường game nằm trong rất nhiều trò chơi khác, thuộc nhiều thể loại từ chiến thuật, chiến lược đến phiêu lưu, bắn súng, mô phỏng... Điểm khác biệt là những trò chơi này không dùng cơ chế luyện level hay lý tưởng về thế giới ảo để giữ chân người chơi. Tuy đã có tại Việt Nam từ rất lâu nhưng vì nhiều lý do, chúng đã không sớm trở thành thị trường được thương mại hóa rầm rộ như dòng game MMORPG.

Sự cộng hưởng của nhiều yếu tố và nhất là sự xuất hiện của thể thao điện tử (e-Sports) với các giải đấu chính thống như World Cyber Games, ESWC, VESC đã như những giọt nước tràn ly buộc game thủ và các nhà kinh doanh phải nghĩ đến sự hình thành và cơ hội phát triển của một thị trường game bản quyền.

GAME BẢN QUYỀN THÌ ĐƯỢC GÌ?

Những chiếc CD/DVD trống trơn không bao bì, không sách hướng dẫn, chứa phần mềm crack (bẻ khóa game) đã biến giới trẻ thành những cái máy cài game vô tội vạ. Chơi mà không cần hiểu game nói gì, không cần biết có phù hợp với lứa tuổi của mình hay không... Và tai hại hơn là tiêm nhiễm thói xấu không biết tôn trọng sức lao động của người khác: những họa sĩ, lập trình viên, đạo diễn... đã bỏ công sức ngày đêm để tạo ra những trò chơi có tính tương tác và giải trí cao. Nhưng cái gì đến cũng phải đến! Chính game buộc game thủ phải tôn trọng và cư xử với game một cách sòng phẳng.

Với sự xuất hiện của Internet, tính năng kết nối và chơi qua mạng của game ngày càng trở nên không thể thiếu với game thủ và áp lực cạnh tranh "quen thuộc" càng khốc liệt hơn với nhà sản xuất: luôn thay đổi nội dung-chất lượng, phải ra thị trường sớm và đặc biệt, phải có những dịch vụ hỗ trợ khách hàng không ngừng cải tiến. Tất cả nhằm mang lại sự thoả mãn cao nhất cho khách hàng gamer – người đã móc tiền để mua sản phẩm của chính hãng, tất nhiên! Rất nhiều tính năng giá trị mà gamer chơi bản crack đành ngậm ngùi đứng nhìn.

Một bạn trẻ cho biết cảm giác có được game có bản quyền hay nôm na là đĩa gốc rất "đã". Cảm giác cầm một đĩa gốc P.E.S bỏ vào console hay mang một bộ đĩa gốc 2 CD Warcraft khoe với bạn bè thực sự là rất thú vị; chưa kể đến khi mua bản quyền của một game mà bạn yêu thích từ nhà sản xuất, chính là bạn đang hỗ trợ để họ tiếp tục phát triển và hoàn thiện cho thứ mà bạn yêu thích, thậm chí là đam mê.

Tuy nhiên, vấn đề không chỉ là cảm giác với người chơi game nghiêm túc, nhất là những ai muốn trở thành game thủ chuyên nghiệp hay "vận động viên" thể thao điện tử. Có thể hơi khập khiễng khi so sánh, nhưng bạn nghĩ sao nếu Pete Sampras dùng vợt tennis dỏm? Hay cúp bóng đá thế giới đá trên những sân bóng kém chất lượng? Đối với game thủ, bàn phím, con chuột, tai nghe... là công cụ không thể thiếu, còn phần mềm game chạy trên phần cứng, đường truyền chính là sân thi đấu, là môi trường thi đấu của họ. Còn game chuyên nghiệp? Chuyên nghiệp có nghĩa là bạn có thể kiếm tiền và sống được với nghề liên quan tới game. Bảo Lara - tay súng hàng đầu của 1st.VN Gaming - cho biết hiện ở VN có tới 5 giải thi đấu game lớn là WCG, ESWC, GameCup, GameShow, VESC và các giải nhỏ khác, chưa kể một số giải ở các nước bạn. "Nếu như 1st.VN Gaming thắng các giải đấu này và tiến xa hơn ở các giải khu vực và quốc tế thì chúng tôi đủ sống. Dĩ nhiên, game thủ không bao giờ dùng crack. Đã muốn tham gia thi đấu Counter Strike (CS) bắt buộc đội phải có các tài khoản Steam để tập luyện. CS, bản quyền thường sẽ có chỉ số ping thấp hơn game crack khoảng 5-10 ping. Ngoài ra, người chơi có thể truy cập vào nhiều server để luyện tập, thi đấu".

Cho dù không đặt mục đích trở thành game thủ chuyên nghiệp, nhưng nếu bạn đòi hỏi phải được hỗ trợ tốt khi chơi game như bất kỳ người chơi nào trên thế giới vậy thì bạn đã có lý do để mua đĩa gốc rồi đó. Chẳng hạn, nếu chơi Warcraft, hãng phát hành Blizzard bảo đảm cho gamer các quyền lợi của một khách hàng như được cung cấp các server chính thức, được cập nhật thông tin về sản phẩm, cập nhật game tự động mà không cần phải thông qua các bản patch tự cài. Và nhiều sự kiện, phần thưởng hấp dẫn khác.

VẪN CHƯA ĐƯỢC ĐÓ THÔI!

"Nhìn chung người Việt Nam mình chỉ thích chơi game free", Bảo Lara than thở. "Thời trước, khi 1st VN Gaming tự bỏ tiền ra để vận hành server CS, số lượng người chơi luôn vượt xa khả năng đáp ứng của chúng tôi. Đến khi thông báo đóng lệ phí 150.000 VND/năm để cải tiến và duy trì hoạt động của server, thì lại gặp phải rất nhiều ý kiến phản đối từ chính những nick quen thuộc. Thế là đành phải tạm gác. Một account Steam có giá trị suốt đời cũng chỉ 13USD, nên dù có phản đối, đến lúc đó chắc bạn cũng phải chấp nhận thôi, vì đã lỡ yêu CS quá...".

Tuy nhiên, vấn đề tâm lý "chuộng đồ chùa" cũng chưa phải là rào cản khó vượt qua nhất để người tiêu dùng đến với game bản quyền (GBQ). Công bằng mà nói, trong một số trường hợp, hạn chế lớn nhất khiến người chơi không muốn mua GBQ chính là vì chưa thể hưởng được đầy đủ quyền lợi đáng lẽ phải có khi bỏ tiền ra. Vấn đề này khá khách quan, vì tình hình cung cấp hạ tầng mạng ở Việt Nam hiện nay là rất kém, đã thế lại phải gánh một lượng thuê bao truy cập quá lớn, dẫn đến không bao giờ đủ khả năng bảo đảm đường truyền. Đặc biệt với các game e-Sports, phần hỗ trợ chơi trực tuyến với các cộng đồng game thủ khác là yêu cầu bắt buộc. Nguyễn Hoàng Vinh, leader team WarCraft Hoàn Long cho biết: "Hiện nay dù hệ thống Battle.net của Blizzard có 4 gateway cho gamer chọn để tổ chức thi đấu giao lưu trên toàn thế giới, nhưng thật ra Việt Nam mình chỉ chơi được ở gateway Kalimdor (cổng dành cho châu Á). Dù đánh melee (dạng xây quân chiến thuật truyền thống) hay đánh DotA (một series map custom đang rất thịnh hành) thì ping luôn ở mức 300-400, nghĩa là phải chịu một khoảng delay (độ trễ) quá dài. Đối với WarCraft, dân gosu chỉ chấp nhận ping ở mức dưới 100, nếu bạn có ping cao hơn thì đừng hy vọng tham gia được room của họ. Nhất là đánh melee, đòi hỏi khả năng micro (điều khiển từng unit) và macro (chiến thuật) cao, nên với thời gian delay như thế thì coi như bó tay. Trước khi các game MMORPG xuất hiện tràn ngập như bây giờ, nếu online đêm và dùng thuê bao ADSL của FPT hay VNN, cũng có thể có được mức ping khoảng 90, khá lý tưởng. Nhưng dạo này thì ping luôn trên 300, điều đó có nghĩa là đừng hy vọng dùng Battle.net để cọ xát với gosu trên thế giới". Dù 180.000đ cho 1 cặp CD key WarCraft là khá rẻ nhưng hiện nay phần lớn các game thủ Warcraft ở Việt Nam vẫn buộc phải chọn cách xài bản crack và chơi trên các máy chủ game không chính thức.

Tương tự với Fifa: muốn sử dụng server chính thức thì phải có đường truyền băng thông 3-4Mbs, trong khi ở VN đường truyền bảo đảm 2Mbs tìm còn không thấy! Giải pháp: dùng server mIRC và mong chờ một ngày VN và Hàn Quốc hợp tác cung cấp hệ thống mạng cáp quang. Ôi, biết đến bao giờ? Còn không thì cứ tiếp tục giao hữu... "on LAN", cọ xát nội địa. Như thế thì khó mà thuyết phục được gamer Fifa bỏ tiền mua CD gốc Fifa từ Singapore với cái giá khoảng 30USD, mà hàng năm EA Sports luôn phát hành phiên bản Fifa mới. Cũng khó trách người chơi vì điều này.

Hầu như tất cả các game eSports được liệt kê ở trên đều đã có thời làm mưa làm gió ở tất cả các phòng game trên cả nước nhưng rồi đều chìm dần theo thời gian do không hình thành được một tổ chức có bài bản để duy trì sự hứng thú với game ở người chơi. Tại TP.HCM, một thành phố với ước tính khoảng gần 2 triệu gamer, cũng chỉ có Q9 Gaming với mục tiêu phát triển e-Sports lấy số lượng phong trào để phổ biến e-Sports và 1st.VN Gaming với mục tiêu quy tập nhân sự để tranh tài quốc tế, nên đầu tư phần cứng và mua bản quyền các game một cách chính thức, các team còn lại chưa quan tâm đến mặt này lắm. Để đi trên con đường chuyên nghiệp, cần phải có sự hợp pháp về mặt pháp lý – con đường vẫn lắm gian nan nếu không có sự hỗ trợ, hướng dẫn tích cực.

NHANH HAY CHẬM?

Với sự ra đời của những công ty "danh chính ngôn thuận" như CyberG, Kết Nối và các hãng phát hành MMORPG, nửa cung của thị trường game bản quyền đã có tiếng nói. Những cửa hàng trò chơi điện tử, thiên đường của game crack cũng sẵn sàng phân phối game bản quyền và điều họ mong mỏi duy nhất là làm sao giá game ở thị trường VN phù hợp với túi tiền của game thủ. Bà Trương Thị Thúy, chủ cửa hàng Thúy Vy, TP.HCM nói: "Chị bán cả 3 phiên bản phần mềm của BIT Defender đều rất chạy. Giá 13 USD của CS cũng là giá chấp nhận được". Có lẽ thị trường game bản quyền Việt Nam sẽ ngày càng lớn mạnh một khi Việt Nam hội nhập tích cực hơn với kinh tế toàn cầu, tuân thủ tốt hơn luật lệ quốc tế. Những điều còn lại: nếu không có được những cộng đồng game mạnh và không quan tâm đúng mức đến việc tôn trọng bản quyền game và hạ tầng mạng có chất lượng đúng mức, Việt Nam sẽ chậm trễ trong tiến trình hiện thực hóa một thị trường game lành mạnh, hấp dẫn được gamer, thay đổi quan niệm của các bậc phụ huynh và thu hút được sự quan tâm của những nhà đầu tư, tài trợ lớn. Không lẽ Việt Nam cứ chiếm hàng top các nước dùng phần mềm lậu, còn gamer Việt Nam vẫn chỉ loay hoay ở cấp chưa được xếp hạng!

YÊN KHÊ - HẢI MI

Cửa hàng Game Corner bán game bản quyền tại Saigon Centre, TP.HCM

Bán để thúc đẩy game chuyên nghiệp

Ngày 14/1/2007, công ty TNHH Tin Học-Giải Trí-Kết Nối (Kết Nối) đã được chứng nhận làm nhà phân phối cho e-Club Malaysia và Valve Software tại Việt Nam. Như vậy, thị trường game VN lại có thêm một thành viên tích cực, cung cấp thêm những dịch vụ đa dạng.

"Mỗi một bản cấp phép (license) cho CounterStrike, chúng tôi chỉ lời từ 0,5 đến 1 USD. Vậy Thế Giới Game có nghĩ là trong năm 2007 chúng tôi có thể bán được 200 license cho thị trường VN hay không?", ông Dương Vi Khoa - giám đốc công ty Kết Nối trả lời chúng tôi bằng một câu hỏi như vậy. Từ năm 2004, nhóm game 1st.VN Gaming của Khoa đã lập ra hệ thống máy chủ chơi game PROCS (Professional Counter Strike) gồm 3 servers chạy 24/24. Đến tháng 4/2006, hệ thống PROCS bắt đầu thu phí sử dụng của các thành viên với mức phí chỉ đủ để bảo trì hệ thống là 150.000 đồng/năm. "Mỗi năm chúng tôi bỏ ra tối thiểu 200 USD để bảo trì 3 server này", Khoa cho biết, "Vì vậy, trước mắt việc kinh doanh Counter Strike và các game khác chỉ nhằm thúc đẩy việc lành mạnh hóa thị trường và phục vụ một mục đích đặc biệt mà chúng tôi (1st.VN Gaming) theo đuổi: thể thao điện tử hay chơi game chuyên nghiệp.

Để chơi game chuyên nghiệp, các game thủ bắt buộc phải tập luyện trên các hệ thống được truy cập bằng các tài khoản bảo mật Steam của hãng Valve Software. Vì chỉ khi nào vào hệ thống này, các game thủ VN mới có thể gặp và thử sức với hàng trăm nhóm game chuyên nghiệp khác đam mê Counter Strike trên toàn thế giới. Quay lại với việc bán 200 license trong năm 2007, ngay cả Khoa cũng không dám khẳng định vì trong nhiều năm qua tổng số những người mua license Steam, theo thống kê của Khoa trên PROCS và trong giới thi đấu chỉ khoảng 50 người. Những người chơi Việt Nam còn lại hiện nay đều chơi trên các máy chủ tự do hay còn gọi là (non-Steam server).

Dương Vi Khoa đại diện 1 st. VN Gaming trả lời phỏng vấn đội vô địch Counter Strike 1.6 trong giải VESC 2006.

Chiến lược của công ty Kết Nối và hệ thống PROCS cũng sẽ chuyển đổi với vai trò mới của công ty này trên thị trường game bản quyền. Ba máy chủ PROCS, trước đây là non-Steam, sẽ được chuyển thành 1 máy non-Steam và 2 máy Steam (1 dành cho phiên bản CS 1.6 và 1 cho CS: Source). Tất cả đều miễn phí đối với người dùng tài khoản Steam nhưng chỉ có 1 server miễn phí cho những ai không có tài khoản Steam. "Mặc dù với tài khoản Steam, người chơi có thể truy cập đến hơn 20000 máy chủ trên toàn cầu. Tuy nhiên, với điều kiện đường truyền ra Internet quốc tế của VN còn hạn chế hay vấn đề "chơi trong server nước ngoài không được thoải mái như chơi ở server của người Việt", chúng tôi duy trì hệ thống này như một món quà cho cộng đồng Counter Strike VN và để phục vụ các giải đấu online sau này", Khoa nói.

Công ty Kết Nối cũng chuyển sang làm ông bầu hay đại diện (agent) cho 1st.VN Gaming. "Chúng tôi sẽ thay mặt cho 1st.VN Gaming hay bất cứ các clan khác, như về việc đàm phán tài trợ và không có sự phân biệt nào ở đây vì Kết Nối thực sự làm kinh doanh. Cho nên, nếu có lợi nhuận và không phạm pháp, chúng tôi sẵn sàng cung cấp dịch vụ", Khoa giải thích. Nhóm game của Khoa cũng là clan đầu tiên có thu nhập lớn nhất có được từ quảng cáo trên nick với hợp đồng quảng cáo 6 tháng cho Intel Core 2 Duo trị giá 1000 USD (đã hết hạn). "Chúng tôi đang đàm phán hợp đồng mới với Intel và sẽ không chờ các clan khác ngỏ ý mà sẽ tìm đến họ và đặt vấn đề", Khoa nói.

Ngoài ra, với vai trò nhà phân phối của e-Club Malaysia, Kết Nối dự kiến sẽ cung cấp miễn phí các tài khoản chơi 99 game của e-Club cho các trung tâm game và điểm dịch vụ Internet trong vòng 3 tháng. "Sử dụng các tài khoản này, người chơi không chỉ chơi được các game của Valve như CounterStrike, Day of Defeat, Half Life... mà còn có thể chơi được nhiều game khác như Call of Duty, Dark Messiah và các game nhỏ vui nhộn khác...", Khoa cho biết. Mỗi tài khoản như vậy trị giá thuê bao 6 USD/tháng và mỗi điểm dịch vụ phải mua tối thiểu 5 tài khoản. Cách cung cấp dịch vụ này giúp tăng thêm giá trị cho các điểm dịch vụ, đồng thời giảm thiểu mối lo bảo mật của các chủ cửa hàng (bị hack mất serial) khi cung cấp dịch vụ chơi game có bản quyền.

"Tôi mong muốn nền thể thao điện tử Việt Nam sẽ như nền bóng đá, chuyển từ bán chuyên nghiệp sang chuyên nghiệp. Game bản quyền là một trong những nhân tố tác động tích cực đến quá trình này", Khoa nói.

PVB

Thế Hệ Ảo: Mang game thật vào Việt Nam

Ngày 12/1/2007. Sau khi bước vào ngôi nhà số 766/1G trên đường Sư Vạn Hạnh nối dài (TP. HCM), chúng tôi cảm thấy như đang đi lạc trong một thế giới game chỉ có ở nước ngoài: trên những bức tường sơn trắng tinh trưng bày nhiều tựa game "khét tiếng" của nhiều hãng trên thế giới và bạn có thể sờ, thậm chí... ngửi được. Ngay lập tức, Thế Giới Game đã có cuộc phỏng vấn với "ban lãnh đạo" của đế chế này. Xin nói thêm, họ là 2 anh em ruột đều là người Pháp gốc Việt: doanh nhân quốc tế Manuel Chung Minh (anh) và bác sĩ Xavier Chung Minh (em). CyberGeneration (Thế Hệ Ảo) là công ty trách nhiệm hữu hạn, 100% vốn Việt Nam, thành lập cuối tháng 9/2006.

TGG: CyberG có thể cho biết ý kiến đánh giá về thị trường game tại VN, bao gồm thị trường phần cứng tính cả linh kiện (PC, console) và thị trường phần mềm game? Tầm nhìn của công ty về khả năng tăng trưởng của thị trường này như thế nào?

CyberG: Theo các báo cáo và số liệu từ nhiều nguồn, thị trường game Việt Nam có và đã thể hiện xu hướng phát triển tương tự các thị trường khác ở châu Á - thị trường game lớn nhất toàn cầu. Hơn nữa, dân số trẻ Việt Nam chiếm tỷ lệ cao, thuận lợi cho thị trường game và giải trí. Riêng đối với Cyber Generation (CyberG), hiện trong thị trường game bản quyền tại VN, chúng tôi không có đối thủ mặc dù tại thị trường game không bản quyền cuộc cạnh tranh rất quyết liệt.

TGG: Liệu tình trạng phần mềm lậu, nhất là game (cracked) của các tựa mà CyberG dự định sẽ phân phối có là vấn đề khó khăn đối với CyberG?

CyberG: Sự tồn tại của các cửa hàng đĩa lậu, xét trên góc độ thị trường, cũng là kết quả tự nhiên của việc thiếu các nhà phân phối bản quyền và nhu cầu cần đáp ứng của người chơi. Trước mắt, nhóm khách hàng mục tiêu của CyberG là giới trẻ tầng lớp có thu nhập khá trở lên, Việt kiều và người nước ngoài tại VN. Đối những bạn trẻ không đủ tiền mua game bản quyền với giá từ 15-50 USD, tôi chỉ muốn nói rằng nếu mua game bản quyền, họ sẽ nhận được nhiều lợi ích hơn.

TGG: CyberG giao hàng bằng những phương thức nào, mua tại cửa hàng hay cho download qua mạng Internet? Giá của các game mà CyberG phân phối có cạnh tranh không?

CyberG: Trước mắt, chúng tôi sẽ bán hàng qua hệ thống phân phối của các đại lý. Ngoài ra, chúng tôi còn là nhà phân phối game độc quyền cho chuỗi cửa hàng Game Corner - bán lẻ game ở những khu mua sắm sang trọng.

Ông Xavier Chung Minh (trái) và ông Manuel Chung Minh (phải) trong phòng trưng bày game của CyberG.

TGG: CyberG sẽ phân phối những game nào trước tại thị trường VN?

CyberG: Chúng tôi đã ký hợp đồng phân phối với 4 hãng game lớn là EA Sports, Atari, Eidos và CodeMasters. Ngoài ra chúng tôi đang đàm phán với một số hãng khác như Ubisoft, Vivendi Universal, ActiVision... Danh sách các hãng game rất dài nhưng việc chúng tôi có đưa game của họ vào thị trường Việt Nam hay không tùy thuộc vào thị hiếu của người chơi game tại Việt Nam. Cửa hàng Game Corner tại Saigon Centre cũng là nơi chúng tôi nghiên cứu hành vi người tiêu dùng, từ đó có thể tư vấn họ mua những game phù hợp cho con cái, gia đình.

TGG: Thị trường miền Bắc đại diện là Hà Nội có khác biệt gì với thị trường VN nói chung và TP.HCM?

CyberG: CyberG luôn xem thị trường miền Bắc là quan trọng không kém thị trường TP.HCM. Chúng tôi sẽ nhanh chóng thiết lập kênh phân phối ở miền Bắc.

PHI QUÂN

DU HÀNH KHÔNG GIAN

STAR TREK LEGACY

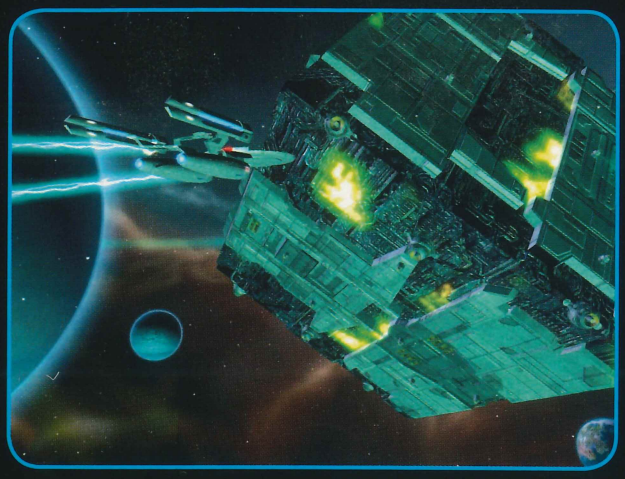
STAR TREK: LEGACY	
PHÁT HÀNH	Bethesda
PHÁT TRIỂN	Mad Doc
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	04/01/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,66GHz , 512MB RAM, VGA 128MB, HDD 5000MB, Windows XP SP2

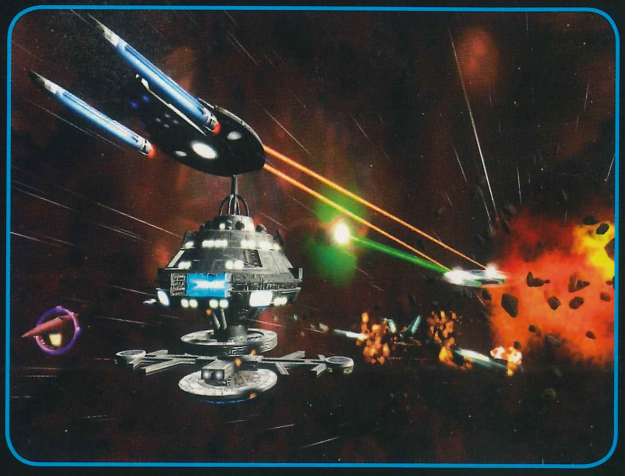
Không có những hiệp sỹ Jedi đầy quyền lực, không có những đạo quân vô tính, Star Trek là cuộc du hành của loài người trong vũ trụ. Như để đánh dấu cột mốc 40 năm tồn tại, vào tháng cuối năm 2006, Star Trek: Legacy xuất hiện.

Di sản của Star Trek

Như chính tựa đề, Star Trek: Legacy (STL) mang trong mình những sự kiện đã diễn ra trong vòng 40 năm qua. Game được xây dựng dựa trên 5 phần: Original Series, The New Generation, Deep Space Nine, Voyager và Enterprise.

Nhiệm vụ trong STL rất đa dạng và bám sát nội dung phim. Có lúc bạn được yêu cầu tìm ra phi thuyền của bọn Klingon, lúc khác lại chiến đấu giữa vòng vây kẻ địch để bảo vệ căn cứ... Đối phương là những gương mặt quen thuộc trong các tập phim: Romulan, Klingons, Bork... Tất cả đều rất hung dữ và mỗi khi đối mặt thì bọn chúng lại lên tiếng đe doạ: "Mi sẽ bị tiêu diệt khi chống lại chúng ta". Bạn sẽ có dịp gặp lại những hình ảnh quen thuộc vốn đã khắc sâu dấu ấn trên màn ảnh nhỏ như phi thuyền Enterprise – NX01, chiến hạm USS Voyager hay trạm không gian Deep Space Nine.





Chiến trận thường xuyên diễn ra trong không gian rộng lớn. Không chỉ có thế, những bản giao hưởng quen thuộc, những lời thoại gốc của những nhân vật trong loạt phim này đều được tái hiện một cách chân thực. Một phần bộ truyện tranh Star Trek cũng được cung cấp thông qua mục Extra. Tất cả như được gom vào thành một bộ "di sản" của Star Trek. Nhưng game không chỉ là một câu chuyện đồ sộ dựa trên một tên tuổi nổi tiếng, mà còn lối chơi, đồ họa và âm thanh. Hãy cùng tiếp bước...

Rất có triển vọng

Rick Knox, chuyên gia thiết kế của Mad Doc từng nói về những mô hình trong STL như sau: "Để tái tạo một hình nhỏ, chúng tôi cần dùng khoảng 3.000 mô hình, còn các trạm không gian lớn như Deep Space Nine thì cần khoảng 20.000 mô hình".

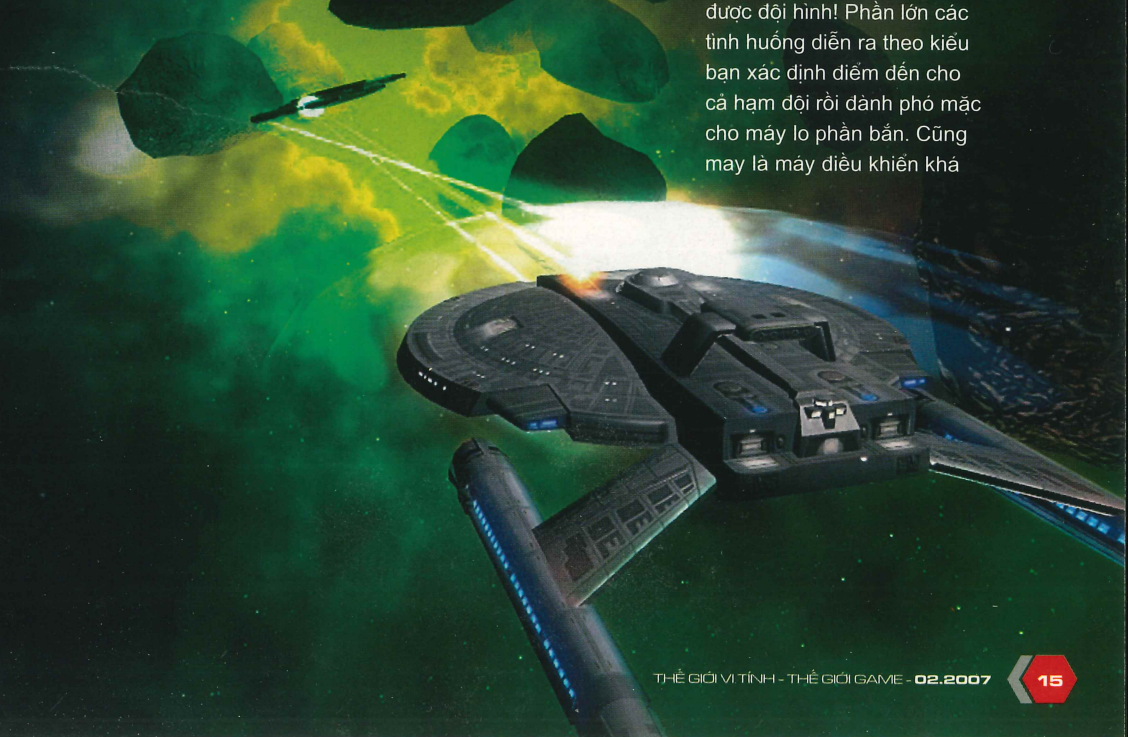
Thực tế thì sao? Các mô hình trong game đều được thể hiện một cách hoàn hảo, có thể nói phim như thế nào thì trong game như thế đó (với điều kiện bạn phải thiết lập đồ họa từ mức trung bình trở lên). Các phi thuyền hiện lên rõ nét và chi tiết đến từng điểm sáng. Bạn có thể quan sát rõ số hiệu của từng con tàu, ánh sáng hắt ra từ khoang điều khiển, hay những bóng đèn định vị nhấp nháy trên mui. Sẽ không lẫn vào đâu được chiếc Enterprise NX - 01 từng đặt những bước đầu tiên trên con đường du hành không gian; hay Enterprise D lừng danh đã gắn liền với tên tuổi của thuyền trưởng Jean - Luc Picard... Tất nhiên, cả những chiếc Bird of the Prey của phe Klingons, nỗi ám ảnh của loài người, cũng được thể hiện với mức chất lượng tương tự.

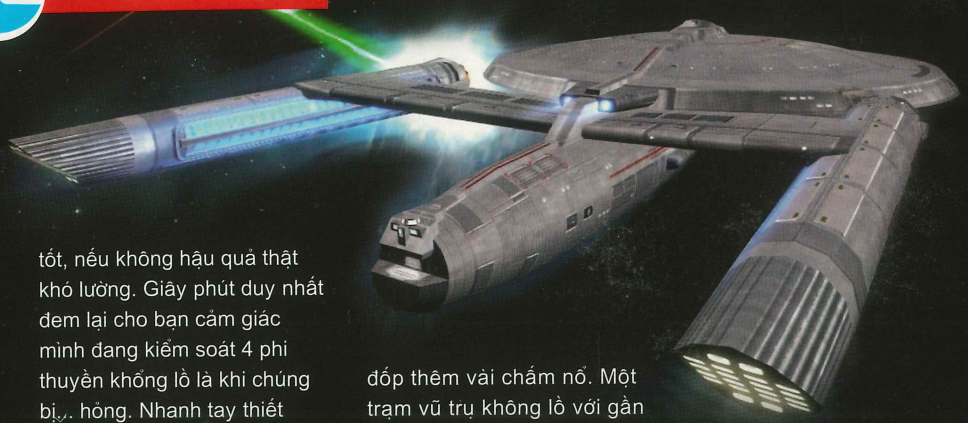
Nhưng để thấy được sự chi tiết ở mức tối đa thì cần bước vào những trận chiến. Khi laser bắn trúng phi thuyền, "hiệu quả" là "đặt" một vết đen nhám lên thân phi thuyền cùng với những tia lửa bắn ra. Còn photon torpedo sẽ "giúp" từng mảnh nhỏ của phi thuyền... văng ra. Cuộc chiến kết thúc, thân chiếc phi thuyền trúng đạn bị tróc vỏ để lộ những đốm lửa nhấp nháy. Nặng hơn nữa là hình ảnh một chiến thuyền lướt trên vũ trụ bao kín đầy khói và lửa. Tuy đôi lúc được thể hiện hơi quá mức nhưng buộc người chơi phải công nhận là rất đẹp mắt. Các mô hình phi thuyền được dựng lên tốt như vậy, bạn thử đoán xem chất lượng của những trạm vũ trụ như thế nào?

Nhưng...

Cố hết mình trong khâu thể hiện mô hình, dường như Mad Doc đã quên mất các khía cạnh khác của STL. Đầu tiên là cách chơi. Sau mỗi màn, bạn sẽ nhận được điểm thưởng, đó là kinh phí để trang bị một đội hình gồm 4 phi thuyền. Khi bắt tay vào điều khiển đội hình đó, "rắc rối" bắt đầu xuất hiện. STL đưa ra hệ thống điều khiển bằng 4 nút A, D, S, W; cũng có thể dùng nút F để phi thuyền tiến tới mục tiêu hoặc click chuột thẳng trên bản đồ. Trên thực tế, bốn nút điều khiển gần như vô tác dụng bởi phi thuyền di chuyển quá chậm so với đối phương, thêm vào đó là góc nhìn... lơ lửng đặt ngay phía trên tạo ra cảm giác chúng gần như không chuyển động. Mặt khác, do bản đồ không cố định, việc phóng to, thu nhỏ là tùy thích nên chỉ cần một cú click chuột không chính xác, có thể bạn sẽ đưa cả hạm đội đến những điểm không xác định.

Sự yếu kém trong khâu điều khiển đã ảnh hưởng trực tiếp đến các trận chiến. Công bằng mà nói, các trận chiến tổ, rất hoành tráng và quy mô. Nhưng "hoành tráng, quy mô" lại được hình thành bởi sự... lộn xộn trong cách đánh. "Ac" ở chỗ chơi game chiến thuật mà không thể sắp xếp được đội hình! Phần lớn các tình huống diễn ra theo kiểu bạn xác định điểm đến cho cả hạm đội rồi dành phó mặc cho máy lo phần bắn. Cũng may là máy điều khiển khá





tốt, nếu không hậu quả thật khó lường. Giây phút duy nhất đem lại cho bạn cảm giác mình đang kiểm soát 4 phi thuyền không lồ là khi chúng bị... hỏng. Nhanh tay thiết lập lại hệ thống lá chắn cho mỗi phi thuyền, vào bảng sửa chữa từng bộ phận; tăng tốc động cơ để rút lui... là công việc thường xuyên của thuyền trưởng. Thật mỉa mai, đây có vẻ giống công việc của một kỹ sư trưởng hơn.

Nếu những trở ngại trên chưa đủ quật ngã tinh thần của bạn, thì hãy sẵn sàng đón nhận hệ thống "chơi - game - không - save". Trong suốt màn chơi, STL không cho save giữa màn, vì chẳng có nút Save hay Load, mà chỉ có nút Continue để bắt đầu lại màn đang chơi dở dang. Vì thế, chỉ một sai sót nhỏ cuối trận là đã có thể xóa sạch công sức của bạn từ lúc bắt đầu chơi game. Trong khi đó, STL lại ẩn chứa nhiều lỗi có thể gây treo hệ thống hoặc đẩy văng ra khỏi game. Việc hoàn thành sứ mệnh cao cả mà STL đưa ra bỗng trở nên khó khăn hơn bao giờ hết.

Đa phần các nhiệm vụ trong game yêu cầu bạn hạ một đối tượng nào đó. Bạn nỗ lực điều khiển, tính toán cẩn thận từng cú click chuột để mong chờ khoảnh khắc chiến thắng. Nhưng kết quả chỉ là một mảng hiệu ứng phá hủy rất tồi. Một vầng hào quang trắng sáng, trạm vũ trụ vẫn đứng yên, lốp đốp thêm vài chấm nổ. Một trạm vũ trụ không lồ với gần 30.000 mô hình bỗng chốc bị xẻ ra như một miếng bánh, "bó tay"!

Với một số điểm yếu như trên, lối chơi của STL dường như cố ý chọc tức và gây thất vọng cho người chơi. Nếu kết thúc game mà nụ cười thư giãn vẫn nở trên môi bạn thì sức chịu đựng ấy quả là rất kiên cường!

Tốt son, chưa tốt gỗ

Được thừa hưởng ánh hào quang của một một dòng game nổi tiếng, thế nhưng, vẻ ngoài đó đã không che lấp được những thiếu sót lớn trong lối chơi chính của Star Trek: Legacy. Nguyên nhân? Có thể do Mad Doc mải mê tập trung vào việc chi tiết hóa các mô hình, mà cũng có thể đây là sản phẩm tung ra quá vội vàng để kịp dịp kỉ niệm. Nhưng dù với lý do nào đi nữa, Star Trek: Legacy chỉ xứng đáng là sản phẩm trưng bày cho đủ bộ sưu tập của fan Star Trek.

ANH TUẤN

Ưu

- Chứa đựng nội dung của cả 5 phân phim.
- Âm thanh chân thực.
- Các mô hình được thể hiện chi tiết.

Khuyết

- Hệ thống điều khiển kém.
- Còn tồn tại nhiều lỗi.

40 năm loạt phim Star Trek

Star Trek là series phim khoa học giả tưởng về những chuyến du hành trong không gian của loài người. Tác giả là Gene Roddenberry. Những tập phim đầu tiên xuất hiện vào năm 1966 trên kênh NBC của Mỹ. Tính cho đến nay Star Trek đã có hơn 6 phần ở thể loại phim truyền hình, hơn 10 bộ phim điện ảnh và hàng loạt sản phẩm ăn theo. Ảnh hưởng của Star Trek không chỉ dừng ở ngành công nghiệp giải trí mà còn tác động lên những sản phẩm công nghệ sau này. Nhiều mẫu thiết kế PDA, điện thoại di động lấy ý tưởng từ các tập phim Star Trek. Ngay cả NASA (cơ quan hàng không vũ trụ Mỹ) cũng đã lấy Enterprise để đặt tên cho tàu con thoi đầu tiên.

Thành danh nhờ Star Trek

Một gương mặt gắn liền và cũng thành danh nhờ Star Trek chính là Patrick Stewart. Trong vai thuyền trưởng Jean - Luc Picard cùng với phi thuyền Enterprise D huyền thoại, Patrick Stewart đã gặt hái được rất nhiều thành công. Từ một diễn viên chuyên đóng các vai trong kịch của Shakespear, ông trở thành một vị thuyền trưởng uyên bác, nổi tiếng. Gương mặt của Patrick Stewart cũng rất quen thuộc với khán giả màn ảnh rộng thông qua vai diễn Giáo sư Charles Xavier – trong bộ phim ăn khách X-men.

5 loạt phim truyền hình đáng chú ý của Star Trek:

- **Star Trek: The Original Series** (1966 - 1969)
- **Star Trek: The Next Generation** (1987 - 1994)
- **Star Trek: Deep Space Nine** (1993 – 1999)
- **Star Trek: Voyager** (1995 – 2001)
- **Star Trek: Enterprise** (2001 – 2005)

GIẤC MỘNG ĐẢO RÙA

Với hàng loạt giải thưởng được trao vào năm 2003, Runaway: A Road Adventure đã chứng tỏ được sức hút khá mạnh từ những hình ảnh hoạt hình hấp dẫn, các bản nhạc nền tuyệt vời và cốt truyện cực hay. Mời bạn theo dõi tiếp cuộc phiêu lưu của chàng trai Brian Basco và cô bạn gái Gina Timmins trong Runaway 2: The Dream of the Turtle.

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE	
PHÁT HÀNH	CDV
PHÁT TRIỂN	Pendulo
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	12/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz, 128MB RAM (256 MB cho 2000/XP), VGA 32MB, HDD 2,5GB, Windows 98/ME/2000/XP

Kì nghỉ của Brian với Gina ở Hawaii đã bị đảo lộn khi Gina muốn đến thác Tiki trên hòn đảo Mala. Mặc dù cảm thấy không yên tâm về chuyến đi này, nhưng chiều lòng bạn gái, Brian đành đi cùng Gina. Linh cảm xấu bắt đầu trở thành sự thật khi viên phi công già ngủ gục trong buồng lái, máy bay mất độ cao và bắt đầu rơi. Do trên máy bay chỉ có một chiếc dù duy nhất, Brian lập tức đeo cho Gina rồi đẩy cô nàng thoát hiểm kèm theo lời hứa sẽ quay lại tìm cô. Tưởng như thần chết đang đón Brian, nhưng may mắn đã đến khi máy bay rơi xuống một khu rừng nhiệt đới. Rừng cây trở thành đệm đỡ cho máy bay, vì thế anh đã thoát nạn. Cuộc phiêu lưu thoát khỏi rừng già và tìm kiếm Gina lại bắt đầu.

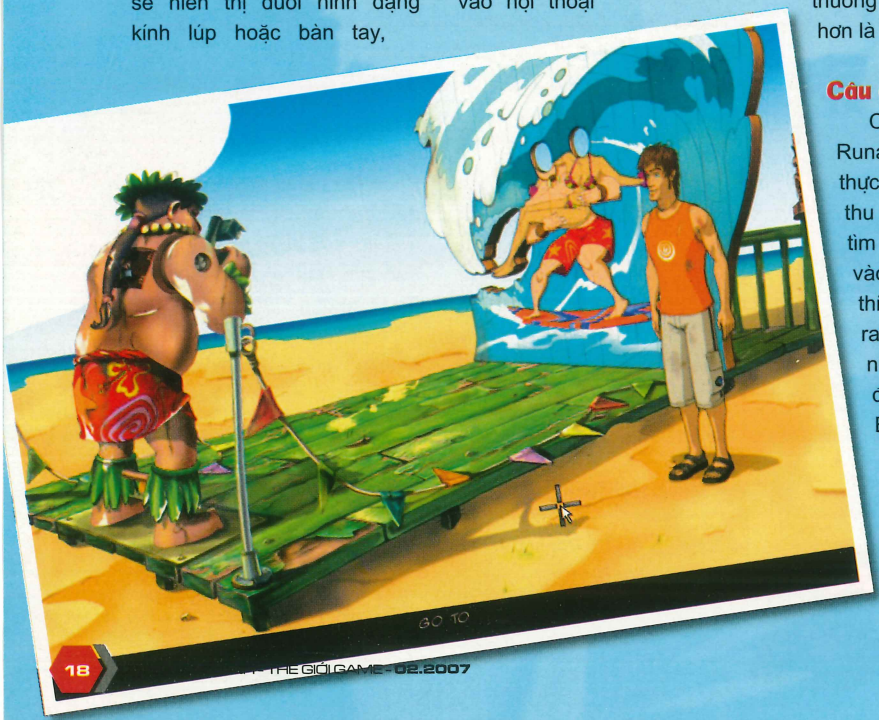
Với cốt truyện hấp dẫn như vậy thì dù bạn là người mới hay cũ đều dễ dàng đón

nhận chuyến phiêu lưu này. Đi tiếp nào!

Lối chơi: cực kỳ đơn giản

Những ai đã từng chơi A Road Adventure sẽ nhận thấy giao diện và cách chơi vẫn giống như cũ. Tất cả chỉ là "tút" lại cho đẹp hơn, mượt hơn. Nhưng Runaway 2 không hề gây khó dễ cho "lính mới", vì góc nhìn người thứ ba cùng với việc điều khiển chuột giúp bạn quan sát được mọi vật và hành động của nhân vật. Việc đi lại giữa các nơi đều thông qua chuột, bạn chỉ việc click và ...click.

Những vật tương tác được sẽ hiển thị dưới hình dạng kính lúp hoặc bàn tay, đồng thời có những dòng chữ mô tả ở bên dưới màn hình. Như vậy, bạn đã có thể điều khiển Brian tìm kiếm các vật có ích để thoát khỏi rừng già, tìm cứu Gina. Điểm hay là bạn sẽ "song hành" cùng Brian, vì anh ta sẽ đưa ra những lời khuyên hành động đó có hợp lý hay không. Ví dụ, khi bạn đi ra bờ vực để sang bên kia, anh ta sẽ phản đối ngay lập tức bằng việc chỉ tay vào bảng cảnh báo và khẳng định quyết định của mình là đúng. Giống như Brian biết hết được mọi việc sẽ xảy đến với mình vậy! Lưu ý, phụ đề giữ vai trò khá quan trọng vì Runaway 2 tập trung nhiều vào hội thoại với nội dung rất rõ ràng, thường cung cấp nhiệm vụ hay hướng dẫn cách thực hiện một việc gì đó.



Runaway 2 vẫn giữ nguyên phong cách phiêu lưu truyền thống: điều khiển nhân vật, giải quyết sự việc, tương tác vật thể, di chuyển từ địa điểm này sang địa điểm khác. Với 6 màn chơi không dài và cũng không quá ngắn, bạn sẽ cảm nhận được mạch chuyển tiếp khá nhịp nhàng và hợp lý khi di chuyển từ địa điểm này sang địa điểm khác. Cốt truyện hài hòa, lôi cuốn, cùng với những đoạn chuyển cảnh mượt mà sẽ đem lại cho bạn cảm giác thưởng thức một bộ phim hơn là một trò chơi.

Câu đố: tính logic cao

Các câu đố trong Runaway 2 đều được thực hiện thông qua việc thu nhặt nhiều đồ vật, tìm cách sử dụng chúng vào những tình huống thích hợp. Brian sẽ đưa ra những lời khuyên và những đồ vật cần nhặt để giải quyết vấn đề. Bạn phải thực sự kiên nhẫn, luôn luôn tỉnh táo vì các câu đố đều mang tính logic cao, có sự liên kết từ việc này sang việc khác, đòi hỏi bạn có cái nhìn tổng quan để tìm ra vấn đề chính của sự việc.

Chẳng hạn, muốn thoát khỏi khu rừng bằng việc đi qua cây cầu treo, Brian phải giảm bớt trọng lượng cơ thể mình. Bạn hãy nhớ tới đôi dép đi trên tuyết, lúc này nó thực sự có ích vì có khả năng phân tán sức nặng của cơ thể đều ra xung quanh. Mà đôi dép này nằm trong tủ có khóa, cái khóa đó lại nằm trong chiếc túi mắc trên cây cao. Và để lấy được khóa thì bạn cần phải làm gì nhỉ? Đó mới chỉ là "nhập môn" trước khi giải những câu đố mang tính tổng quan hơn, với môi trường lớn hơn, đòi hỏi phải tư duy nhiều hơn.

So với phần đầu thì Runaway 2 không có nhiều câu đố ghép đặc sắc, thay vào đó là cách giải quyết vấn đề ở mức độ cao hơn, rộng hơn và đôi lúc bạn sẽ cảm thấy bối rối vì chẳng biết phải làm gì. Những lúc như vậy, bạn nên thư giãn cho thật thoải mái rồi mới tiếp tục tìm đáp án của trò chơi.

Hình ảnh và nhân vật

Màu sắc rực rỡ của hoạt hình 2D được "trọng dụng" hơn ngay từ màn đầu tiên trong Runaway 2. Dù 6 màn chơi có

bối cảnh khác nhau nhưng tất cả đều toát lên vẻ đẹp đầy sức sống, gần gũi với hiện thực. Game cũng chú trọng đến những máy tính có cấu hình thấp, vì có thể tinh chỉnh chế độ khử răng cưa để có hình ảnh phù hợp.

Bạn dễ dàng nhận ra cá tính của các nhân vật ngay từ cái nhìn đầu tiên. Tên lính quèn Connor có khả năng trèo cây và lẻo mép, Lokelani đáng yêu với "sở thích kì lạ" về bạn trai... Brian cũng được "tút" lại, khuôn mặt trở nên già dặn, thêm chòm râu dưới môi, cùng với kiểu đầu mới khi anh ta giả trang. Những đoạn phim cắt cảnh thực sự thú vị và hài hước. Bạn sẽ bật cười khi thấy Brian "đau xương sống", hay cảm giác lo sợ lúc anh ta đi qua cây cầu treo, chạy trong làn đạn, hành động như một "Idiana John" thứ thiệt!

Những câu nói, cử chỉ, điệu bộ, âm điệu của nhân vật giúp phần nào làm rõ cá tính của họ: chất giọng uy quyền của viên đại tá, sự nhút nhát của Joshua - một nhà khoa học yêu gấu... Phần soundtrack cũng sôi nổi hơn, không nhẹ nhàng như phần trước với sự đóng góp của ban nhạc Liquor – từng được biết đến với bài Runaway.

Kết luận

Runaway 2 thực sự xứng đáng với khoảng thời gian 3 năm đợi chờ. Hãy bắt tay vào cuộc phiêu lưu mới này cùng Brian và tự tìm ra đáp án của "Giấc mộng đảo Rùa".

LIÊN HOA

ƯU

- Cốt truyện hay, hình ảnh đẹp, âm thanh tuyệt.
- Những đoạn phim cắt cảnh khá ấn tượng.

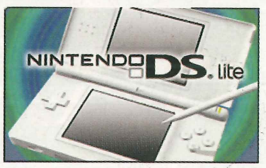
KHUYẾT

- Hội thoại nhiều dễ gây nhàm chán.

Một số điểm cần lưu ý:

- Vật A không kết hợp được với vật B nhưng vật B có thể kết hợp được với vật A.
- Một vật vốn không nhặt được trước đó nhưng lại có thể nhặt sau một sự kiện hay nhiệm vụ nào đó.
- Kiên nhẫn lắng nghe kĩ hội thoại để biết nhiệm vụ bạn cần phải làm.
- Ở phần 5 của game, phần tập trung nhiều về hội thoại, có câu đố đòi hỏi bạn phải làm hòa giữa Saturn với Rutger thông qua các câu hội thoại giữa 2 bên mà bạn là trung gian. Hãy lựa lời khen cả hai.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373
Email : quocdaivn@yahoo.com



- Đã có máy Play Station 3 giá tốt nhất

- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- Mod FW máy XBOX360 , PSP - Sửa chữa , gắn modchip PS2

Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại www.hotgameshop.net

Nhân dịp năm mới 2007 Hotgame Shop có chương trình khuyến mãi đặc biệt tại HN và HCM
Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73 để biết thêm chi tiết về chương trình giảm giá đặc biệt này

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

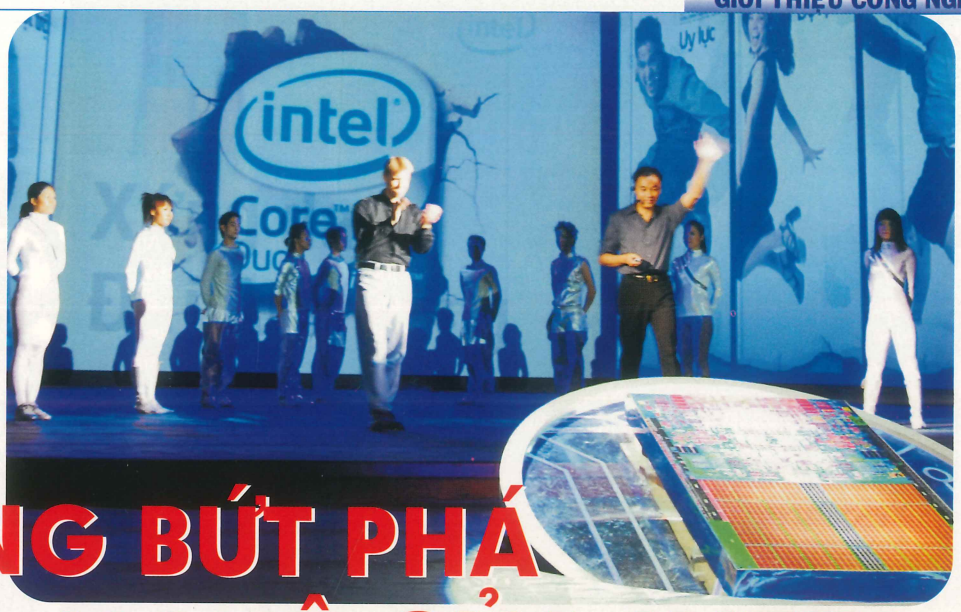
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	The Creative Assembly
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 Celeron 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 11 GB, OS Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU Intel E6300, RAM 1GB, VGA ATI Radeon X1600, Mainboard Asus P5W DH Deluxe

THỜI THẾ TẠO ANH HÙNG

Tôi sinh ra vào năm 1080, thời trung cổ của châu Âu, nơi diễn ra cuộc chiến tranh khốc liệt giữa các quốc gia, nhằm mở rộng bờ cõi và quyền lực của mình. Thượng đế đã rất hào phóng, khi cho phép tôi được chọn nơi sinh ra là một trong các quốc gia vĩ đại của châu Âu lúc bấy giờ là Anh, Pháp, Ý, Scotland và Venice. Sau một lúc lưỡng lự, cuối cùng tôi đã chọn nước Anh là nơi cất tiếng khóc chào đời. Tưởng khi được làm hoàng tử nước Anh, tôi sẽ có một cuộc sống đế vương như nhiều người vẫn nghĩ... nhưng sự thực không phải thế! Tôi - một hoàng tử trẻ đã phải gánh vác trên vai trọng trách của vua cha là bảo vệ sự bình an cho vương quốc, trước sự xâm chiếm của các quốc gia khác, đồng thời phải mở rộng bờ cõi, cũng như bảo vệ các dân tộc khác khỏi những trận chiến tàn khốc. Bạn thử nghĩ xem, điều đó có dễ dàng với một hoàng tử trẻ như tôi?

HOÀNG TỬ REFUS

Có thể bạn chưa hình dung hết những khó khăn mà hoàng tử gặp phải khi cùng cha, vua William The Conqueror vĩ đại, điều hành một quốc gia là như thế nào! Và tôi bắt đầu kể lể về nỗi khổ của một hoàng tử đây. Trước tiên tôi phải giữ gìn sự toàn vẹn lãnh thổ trước sự dòm ngó, tấn công liên miên của "hàng xóm" Scotland hay quân Pháp tinh quái luôn tìm cách vượt



NHỮNG BƯỚC ĐỘT PHÁ CÔNG NGHỆ CỦA INTEL

Bước đột phá quan trọng nhất của Intel trong năm 2006 là sự chuyển đổi sang các bộ vi xử lý đa lõi trên công nghệ 65 nanomet (nm). Vào giữa năm 2006, Intel đã công bố bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo sử dụng một nền tảng vi kiến trúc hoàn toàn mới. Các bộ vi xử lý Core 2 Duo dành cho máy tính để bàn đã nhận được sự chào đón nồng nhiệt từ ngành công nghiệp với khả năng tiết kiệm tới 40% điện năng tiêu thụ đồng thời nâng cao hiệu suất hoạt động lên tới 40% so với bộ vi xử lý tốt nhất của Intel trước đó. Tính đến giữa tháng 10, Intel đã xuất xưởng hơn 6 triệu sản phẩm này.

Intel tiếp tục đẩy nhanh sự phát triển này trong khoảng thời gian còn lại của năm 2006. Tới cuối năm 2006, Intel đã bắt đầu xuất xưởng các bộ vi xử lý bốn nhân Intel® Xeon™ và Intel® Core™ 2 Extreme khơi nguồn kỷ nguyên điện toán đa nhân trên thế giới với việc đưa bốn "bộ não điện toán" vào trong một bộ vi xử lý đơn nhất. Những sản phẩm này mang lại tốc độ và khả năng nhạy bén vượt trội cho các máy chủ đa dụng, máy trạm, ứng dụng phát triển nội dung đa phương tiện kỹ thuật số, game cao cấp và các mảng thị trường khác vốn luôn khao khát có được hiệu suất hoạt động cao nhất.

Trong cả năm 2006, Intel đã giới thiệu một con số lượng kỷ lục là hơn 40 bộ vi xử lý trong vòng 150 ngày cho tất cả các dòng sản phẩm chủ đạo của mình - rất nhiều trong số những sản phẩm này được giới thiệu sớm hơn dự kiến từ một tới hai quý. Và Intel đã kết thúc năm 2006 với ba nhà máy 65nm được đưa vào sản xuất tối đa, xuất xưởng 40 triệu bộ vi xử lý trên công nghệ 65nm trong khi các đối thủ khác chưa kịp sản xuất bất cứ một sản phẩm 65nm nào.

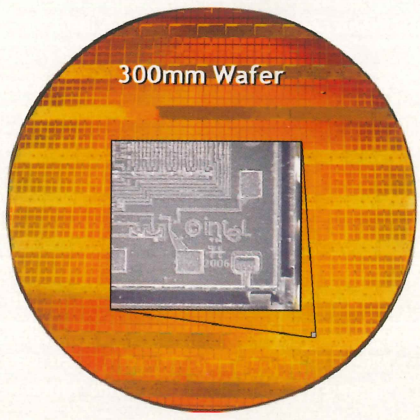
Intel đã mang lại bộ vi xử lý hai nhân đầu tiên từ trước tới nay trong ngành công nghiệp tới cho các máy tính xách tay - bộ vi xử lý Core Duo - vào tháng 1 năm 2006, nâng cao hiệu suất hoạt động lên hơn 70% và giảm lượng điện năng tiêu thụ tới 28%, tiếp tục

nâng cao mạnh mẽ thời gian hoạt động của pin, khả năng kết nối không dây và những mẫu máy có thiết kế bắt mắt được mang lại bởi nhãn hiệu Centrino® nổi tiếng. Tới tháng 7, Intel đã công bố bộ vi xử lý Core 2 Duo, nâng cao mạnh mẽ hiệu suất hoạt động lên tiếp hơn 20% nữa so với bộ vi xử lý Core Duo.

Đối với những máy tính để bàn dành cho doanh nghiệp, Intel đã giới thiệu một nền tảng mới gọi là vPro. Sử dụng bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo, nền tảng vPro mang lại cho đội ngũ quản lý CNTT tại các doanh nghiệp khả năng quản lý tốt hơn, khả năng bảo mật chủ động và hiệu suất hoạt động tiết kiệm điện năng. Những ứng dụng này được thực hiện thông qua một loạt những tính năng dựa trên cả phần cứng lẫn phần mềm nâng cao khả năng kiểm soát đối với những chi phí bảo mật và quản lý. Những tính năng này giải quyết những vấn đề làm đau đầu các doanh nghiệp nhiều nhất như mối đe dọa về bảo mật, chi phí sở hữu, phân bổ nguồn lực, quản lý tài sản và thời gian hoạt động liên tục - tất cả trên một nền tảng điện toán duy nhất.

Dự đoán về các trào lưu phát triển mới trong năm 2007, Intel khẳng định sẽ tiếp tục cung cấp các bộ vi xử lý bốn nhân ra thị trường phổ thông, và sau đó tiếp tục phát triển với nhiều nhân xử lý hơn nữa trong một bộ vi xử lý. Trong năm 2007 và những năm sau đó, Intel dự định sẽ mở rộng mạnh mẽ khả năng dẫn đầu thị trường về sản phẩm và khả năng sản xuất của mình với việc đẩy nhanh các chu trình phát triển vi kiến trúc và những đột phá liên tục trong lĩnh vực sản xuất.

Vũ Kiều Linh
Giám đốc Quan hệ đối ngoại
Intel Việt Nam



biển, công kích biên giới, từ đó nhắm đánh thẳng vào thủ phủ London. Muốn tránh được hiểm họa mất nước luôn rình rập, tôi - hoàng tử Refus, đã tâu với vua cha một phương sách mà cho đến bây giờ vẫn được mọi người coi là sách lược hay nhất mọi thời đại. Sách lược đó chính là phải mở rộng biên cương càng xa thủ phủ London bao nhiêu, thì hoàng đế William và hoàng tộc càng được an toàn bấy nhiêu. Mới nghe có vẻ như kế sách này rất hợp lý và dễ thực thi, nhưng sự thật lại rất khó.

TƯỚNG HÙNG, QUÂN MẠNH

Muốn chinh phục, cần phải có một quân đội chính quy, được đào tạo kỷ luật, bài bản và được hỗ trợ bởi các thiết bị chiến tranh chuyên dụng, đắt tiền như dụng cụ phá cửa thành, máy bắn đá, giáp trụ... Điều này làm tôi nhớ đến một nhân vật khá nổi tiếng thời này đã nhận xét 3 yếu tố quyết định chiến thắng trong chiến tranh: thứ 1 là tiền, thứ 2 cũng là tiền và thứ 3 là... rất nhiều tiền. Thoạt nghe, có thể bạn nghĩ đó là câu nói đùa nhưng sự thật lại rất đúng với kế hoạch của tôi, phải cân bằng giữa thời gian và tiền bạc, vì các quốc gia khác cũng rất nhanh nhạy trong cuộc chạy đua vũ trang này. Nếu tôi xây dựng quân đội, nghiên cứu công cụ trợ chiến muộn một tí thì coi như kế hoạch mở rộng lãnh thổ bị phá sản hoàn toàn. Còn nếu quá nóng lòng, sẽ dẫn đến sự nổi loạn của thần dân, điều này nếu xảy ra sẽ cực kỳ tệ hại, vua cha sẽ trút trận lôi đình lên tôi, còn kẻ thù thì hớn hở xua quân tàn sát, thu phục những thành trì mà tôi vất vả lắm mới có được. Vượt qua tất cả những rào cản, thử thách ấy, tôi đã không phụ lòng vua cha và thần dân trăm họ, khi đã thành công trong việc mở rộng lãnh thổ.

Thú thật, tôi đã sử dụng một số mưu mẹo nhỏ. Một mặt giảng hòa và kết đồng minh tạm thời với những quốc gia hàng xóm khó chịu, tạo sự bình an tạm thời; một mặt tôi cho các nhà thám hiểm đi khắp nơi với mục đích cao cả là vẽ bản đồ thế giới, nhưng đó chỉ là mục đích ngụy tạo mà thôi. Điều cốt lõi là các thông tin quân sự từ những nhà thám hiểm về các vùng đất chưa tiếp cận với nền văn minh hiện đại, nơi ẩn nấp của quân phiến loạn là điều mà tôi thực sự quan tâm. Muốn kế sách này được thực thi chu đáo và tuyệt mật, tôi phải âm thầm chuẩn bị quân đội cho thật hùng mạnh, song song với việc biệt phái hàng ngàn nhà thám hiểm, cùng lúc tỏa ra mọi hướng, kể cả đường bộ lẫn đường biển. Các bạn biết đấy, người Anh chúng tôi được cả thế giới công nhận vì có 2 vũ khí tối thượng trong quân đội là quân cung dài (Long Bow), có thể bắn xa và chính xác hơn cung thủ bất cứ nơi nào trên thế giới và quân bộ binh (infantry) rất mạnh mẽ và kỷ luật cao. Việc vận dụng tốt thế mạnh này, chính là chìa khóa của sự thành công. Mỗi khi biết chính xác vị trí thành của quân phiến loạn, tôi lập tức cho thượng cờ, khua trống ra quân với danh nghĩa tiêu trừ phản loạn khiến các đồng minh rất khoái trí, hớn hở, thoải mái kê cao gối mà ngủ vì tôi đã thay họ lao tâm, lao lực. Đến lúc họ giật mình đề phòng, thì quân đội của Refus đã có mặt khắp mọi nơi, từ Âu sang Á, đến tận các vùng đất Ả rập xa xôi. Quân đội nước Anh đã làm chủ nhiều vùng rất rộng bao la với các thành trì quan trọng như: Arguin, Jerusalem, Baghdad, Jedda...

Không những thế, cùng lúc tôi đã cho phát triển và xây dựng quân đội trên tất cả các vùng đất, dựa trên kinh phí từ các vụ buôn bán hàng hóa vượt biển, các đoàn lạc đà chuyên chở hàng hóa trên đoạn đường dài xuyên Á. Những chuyến buôn bán với các quốc gia ở các nơi xa xôi đã đem đến cho nước Anh một khoản lợi nhuận rất lớn, trong khi các quốc gia lân cận vẫn đang sống chết tranh giành từng thành trì ít ỏi ở châu Âu, lúc này đã trở thành quá nhỏ bé đối với tôi. Đến lúc các quốc gia lân cận biết được một phần kế hoạch thì tôi đã có thể tự hào giới thiệu cho họ các vùng đất rộng lớn đã thuộc quyền cai trị của vương quốc Anh và mãi đến tận sau này mọi người đều biết "mặt trời không bao giờ lặn trên vương quốc Anh". Các đồng minh lúc này có muốn dòm ngó đến các vùng lãnh thổ của nước Anh cũng phải ngán ngại.

Bên cạnh những thành công vang đội, không phải hoàng tử Refus không có những tổn thất lớn. Tổn thất lớn nhất chính là sự ra đi của người em trai tài giỏi - bị ám sát bởi bọn sát thủ do quân Pháp phái tới trà trộn vào lâu đài Caen, một thành trì quan trọng và là cầu nối giữa London và các quốc gia khác của châu Âu. Sự mất mát này đã làm tôi đau đớn trong thời gian dài, vừa mất người em trai ruột thịt, vừa mất một vị tướng giỏi trấn giữ lâu đài Caen, cửa ngõ vào London. Nhưng rồi qua từng trận đánh, tôi đã bắt được rất nhiều tướng tài và chính họ, những vị tướng tài giỏi quy hàng trong chiến tranh đã giúp tôi trấn giữ biên cương thật vững chắc và cùng tôi tiến quân chinh phạt những vùng đất xa xôi, đem về biết bao chiến lợi phẩm là thành trì và quân đội hùng mạnh. Một người nữa mà Refus không thể nào quên được những đóng góp to lớn của ông trong chiến thắng vẻ vang của nước Anh là hồng y giáo chủ Aston, người đã giúp làm yên lòng dân chúng, cũng như xoa dịu những nỗi đau, mất mát do chiến tranh mang đến.

NHỮNG ĐIỂM NỔI BẬT CỦA GAME

Medieval 2: Total War lấy bối cảnh chiến tranh giữa các quốc gia ở châu Âu vào những năm 1080-1530. Bạn có thể chơi đơn theo cốt truyện hoặc chơi mạng. Chế độ chơi đơn có 5 mục để bạn tự do chọn lựa mà đầu tiên bao giờ cũng là "Tutorial", giúp người mới làm quen với cách điều khiển. Mục thứ 2 là "Grand Campaign", trong mục này có tất cả 6 quốc gia để chọn: Anh, Pháp, Ý, Tây Ban Nha, Venice và Scotland. Tùy theo từng quốc gia và thời gian chơi dài hay ngắn do bạn chọn, game sẽ có một số yêu cầu bắt buộc phải hoàn thành; ngoài ra còn có các tùy chọn về độ khó của game, chiến trường... Độ khó của từng nhiệm vụ cũng tùy theo sự chọn lựa của người chơi mà thay đổi, ví dụ bạn chọn nước Anh và chơi thời gian dài thì trò chơi bắt bạn phải kiểm soát hơn 45 vùng lãnh thổ và trong số đó bắt buộc phải có Jerusalem. Nếu bạn chọn chơi thời gian ngắn thì chỉ còn 15 vùng lãnh thổ và phải "xóa sổ" quân Pháp và Scotland. Ngoài mục chơi theo cốt truyện, bạn còn có thể tự chọn chiến trường bằng mục "Custom Battle" để cùng chơi với bạn bè (tối đa là 8 người), thi đấu qua hình thức 1 đấu 1, 2 đấu 2 hay 3 đấu 2. Mục chơi "Quick Battle" là những trận đánh nhanh bắt buộc người chơi phải điều khiển quân đội theo những tình huống và quân lính sẵn có do máy sắp đặt. Hoặc bạn có thể tham gia các trận đánh lớn có thật trong lịch sử qua mục "Historical Battle". Phần chơi mạng (Multiplayer) cho phép thi đấu qua LAN và Internet. Với Internet, người chơi phải đăng ký một tài khoản (Game Spy ID) tại trang web: *www.GameSpyID.com.*

Thành trì trong game có 2 hướng phát triển: Lâu đài (Castle) và thành phố (City), mỗi hướng phát triển đều có các công trình và cách nâng cấp khác nhau. Có thể nói lâu đài cho phép xây dựng quân nhanh hơn, còn thành phố cho phép tăng nhanh tài chính của quốc gia. Tùy theo vị trí trọng yếu của từng thành trì mà bạn nên phát triển nó thành lâu đài hay thành phố. Một trong những điểm cải tiến của game mới nhất thuộc dòng Total War chính là hình ảnh được vẽ chăm chút hơn, chiến trường được dựng trong môi trường 3D hoàn hảo với thời tiết thay đổi theo mùa có đầy đủ các hiệu ứng như sương mù, tuyết trắng và mưa... đặc biệt các cảnh đánh đêm được thể hiện rất hùng tráng qua ánh sáng lập lòe của các ngọn đuốc. Các hướng dẫn trợ giúp của game hiện ra rất đúng lúc bạn cần và có cả hiển thị bằng chữ. Ngoài ra, game còn được quảng cáo là các nhân vật được vẽ rất khác biệt, nhưng thực chất khi chơi chỉ có 2 kiểu nhân vật được đặt xen kẽ với nhau. Ban đầu điểm nhấn này còn khiến bạn tò mò, nhưng về sau nét thay đổi này không mấy tác dụng, vì lúc đó bạn không có đủ thời gian để ngắm nhìn từng nhân vật trong khi cả trăm ngàn quân của đối thủ đang ào ào áp sát quân bạn. Các vị tướng trong game ngoài việc cầm quân, còn có các ưu điểm nổi bật là có thể lập các tháp canh (Watchtower), điểm trú quân (Fort) và thuê lính, rất thích hợp cho tình huống tấn công các thành ở xa mà quân cứu viện chưa đến kịp. Mỗi khi load game, màn hình chờ sẽ xuất hiện những câu nói rất hay và sâu sắc về chiến tranh của những người nổi tiếng như nhà văn Shakespeare, vua Henry V... Bản đồ thế giới trong game rất rộng lớn bao gồm châu Âu, châu Phi và một phần châu Á, châu Mỹ. Cách chơi của game là sự kết hợp giữa chiến thuật theo lượt và thời gian thực. Ở bản đồ thế giới, người chơi theo dạng chiến thuật theo lượt, còn ở bản đồ chiến trường bạn sẽ điều khiển quân của mình theo dạng chiến thuật thời gian thực. Game còn phản ánh rất thực lịch sử châu Âu trong giai đoạn này khi lồng ghép vào game cuộc thánh chiến, bạn có quyền gửi quân đội của mình hoặc phớt lờ tùy thích!

Medieval 2: Total War cũng là một trong những game được cập nhật và có nhiều tiện ích đi kèm. Tại trang chủ của game (*http://www.totalwar.com*), người chơi được cung cấp các bộ "Gift Kit" và sách hướng dẫn chi tiết, giúp các fan có thể tự thiết kế cho mình một bộ theme về game cho điện thoại di động hoặc màn hình desktop của PC. Ngoài trang chủ, Medieval 2: Total War còn theo trào lưu khi tạo blog riêng cho game. Khi tham gia làm thành viên của blog Medieval 2: Total War, người chơi được cung cấp các bộ Fan Site Kit để tạo các web Fan Site hoặc các công cụ làm lịch rất vui nhộn và thú vị.

ĐẶNG THANH

ƯU

- Các trận chiến rất hoành tráng và hào hùng. Gameplay hấp dẫn và lôi cuốn.
- Hiệu ứng hình ảnh và âm thanh rất tốt, diễn tả được sự hào hùng, bi tráng của chiến tranh.

KHUYẾT

- Đòi hỏi cấu hình máy khá cao mới có thể gánh vác được những trận đánh với số lượng quân rất lớn, cùng lúc diễn ra trên toàn cầu.
- Giới hạn số lượng người chơi quá ít khi đánh qua mạng.

THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess

CÔNG CHÚA HUYỀN BÍ

Huyền thoại bắt đầu

Ẩn mình trong những tán rừng già sâu thẳm là Ordon Village, nơi cậu bé Link sống những ngày tháng êm đềm với nghề chăn dê bình dân. Bản tính cần cù, chịu khó giúp Link nhận được sự yêu mến và cảm phục từ những người xung quanh.

Cuộc đời cậu bé được chuyển sang trang mới khi đến ngày định mệnh, cậu được bác thợ rèn Rusl tin tưởng giao cho nhiệm vụ áp tải Ordon Sword đến kinh thành Hyrule. Chuyến đi chưa kịp khởi hành, thì bộ ba Link, Colin và Ilie (con gái bác thợ rèn Rusl) bị một đám Orc lạ mặt tấn công trong lúc chuyện trò...

Giật mình tỉnh dậy, Link thấy mình đang bị trói chặt trong buồng giam ở một lâu đài lạ. Nhưng có lẽ điều làm cậu cảm thấy ngạc nhiên nhất chính là "lốt sói hoang" của mình. Còn đang thắc mắc về sự việc bí ẩn này, Link nhận được sự trợ giúp của nhân vật lạ mặt Midna – người giúp anh thoát khỏi ngục tối để gặp được Princess Zelda, chủ nhân của cung điện Hyrule.

Link sớm biết những người Twili hiếu chiến đang dùng tà thuật sát nhập Twilight Realm và toàn bộ vùng tự trị Hyrule thành một, với mục đích đưa mọi thứ chìm trong màn đêm u tối. Cách duy nhất có thể

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD
THỂ LOẠI	Hành động - Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	19/11/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	GameCube, Wii

phá bỏ lời nguyền trên là sớm tìm được món vũ khí có tên là Fushed Shadow

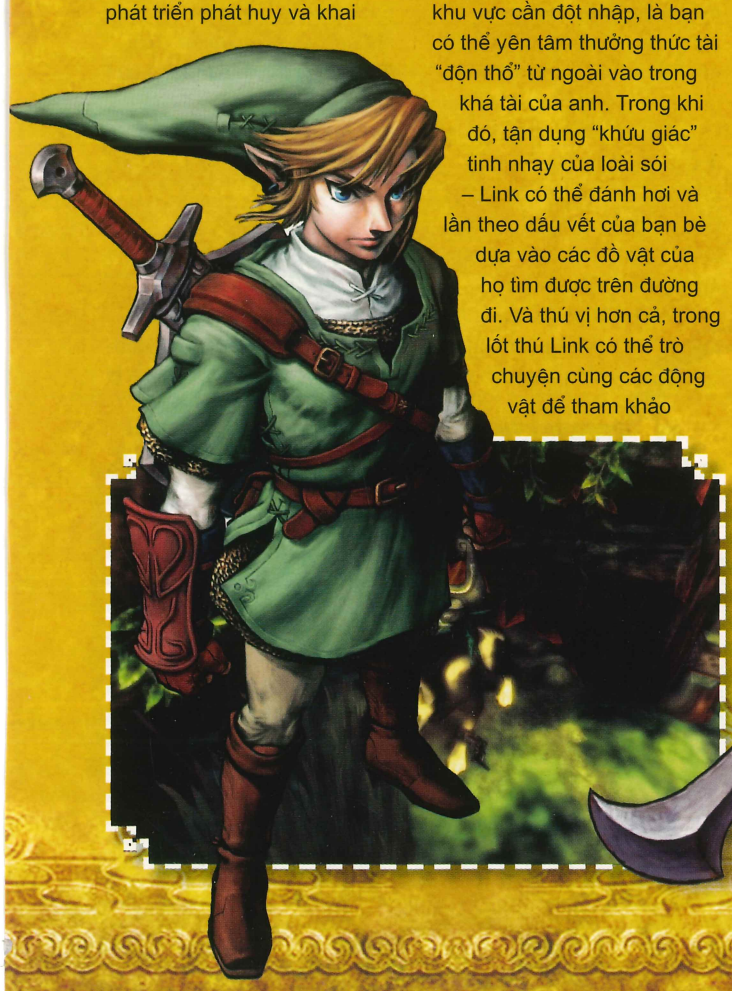
Sự lột xác hoàn hảo

Rong ruổi trong màn đêm vô tận của Twilight Realm trong hình hài loài sói, tuy không sở hữu được tấm gương, chuỗi ngọc, thanh kiếm hay bộ sưu tập 13 kĩ năng vẽ tranh độc đáo "Celestial Brush" như Thái Dương Thần Nữ – Amaterasu, Bù lại, bản năng vốn có trong lốt sói của Link được các nhà phát triển phát huy và khai thác khá triệt để.

Ngoài khả năng ra đòn chớp nhoáng cùng những cú táp trời giáng về phía đối phương, với đôi mắt tinh tường của loài sói, Link có thể phát hiện được các thuốc chữa thương, kho báu nho nhỏ dưới lòng đất ẩn trong các bụi rậm, gốc cây to mà ít ai ngờ đến. Khi cần đột nhập vào những khu vực "bất khả xâm phạm", cặp chân trước của sói Link bắt đầu phát huy tác dụng. Chỉ cần tìm chỗ đất có độ mềm vừa phải xung quanh khu vực cần đột nhập, là bạn có thể yên tâm thưởng thức tài "độn thổ" từ ngoài vào trong khá tài của anh. Trong khi đó, tận dụng "khứu giác" tinh nhạy của loài sói – Link có thể đánh hơi và lần theo dấu vết của bạn bè dựa vào các đồ vật của họ tìm được trên đường đi. Và thú vị hơn cả, trong lốt thú Link có thể trò chuyện cùng các động vật để tham khảo thêm những thông tin hữu ích, những lời gợi ý nhằm vượt qua các thử thách trong quá trình chơi. Sự đa dạng và phong phú trên tạo cho Twilight Princess một phong thái riêng, tách biệt hẳn các phiên bản Zelda trước, đồng thời có được chiều sâu đáng kể khi đem so sánh với những game có khá nhiều nét tương đồng như Okami.

Trở lại với nhân dạng quen thuộc, người chơi có dịp bắt gặp lại các món đồ quen thuộc gắn bó cùng Link từ các phiên bản trước như thanh kiếm, khiên đỡ, đèn dầu,... Có lẽ không cần phải bàn cãi việc những fan Zelda lâu năm đã gần như nằm lòng chức năng của những món đồ trên. Nhưng điều làm nên sự khác biệt và sức hút mãnh liệt của toàn bộ xêri Zelda so với hầu hết các game hành động phiêu lưu khác chính là tiếp tục dựa trên chính những món đồ quen thuộc ấy, tinh chỉnh thêm vài chi tiết hợp lý là có thể tạo ra vô vàn tình huống khác nhau để thử thách người chơi.

Tỉ như chiếc boomerang năm nào với khả năng nhắm và bắt nhiều mục tiêu trong cùng thời điểm, giờ đây được bổ sung thêm chức năng tạo gió xoáy. Tính năng này giúp Link có thể dùng boomerang cuốn những quả bom động gặp được trên đường để phá vỡ các viên đá tảng lớn chắn ngang lối đi. Cũng



dựa vào luồng gió phát ra trên bạn, có thể thay đổi hướng quay của những cây cầu xoay di động nhằm đột nhập vào các khu vực mới của trò chơi. Trong khi đó đôi giày sắt "Iron Boots" vốn được Link sử dụng để đi bộ dưới đáy hồ sâu (Ocarina of Time), hay khởi động những công tắc to lớn (Wind Waker), giờ đây có tác dụng như một nam châm cực lớn giúp Link có thể di chuyển trên những vách đá cao, dốc, thậm chí ở ngay trên chính đỉnh đầu của anh. Mặt khác, khi giáp mặt với các tên trùm khổng lồ như Fyrus, đôi giày sắt sẽ có tác dụng như một điểm tựa chắc giúp Link có thể quật ngã đối phương một cách nhanh chóng.

Không chỉ giới hạn người chơi giải quyết vấn đề từ những vật dụng được trang bị, trong Twilight Princess, Link có thể tìm kiếm sự trợ giúp nhiệt tình từ các loài động vật. Chỉ cần lấy một nhánh cỏ để làm sáo thổi, Link có thể nhờ các trợ thủ chim ưng lấy những món đồ ngoài tầm với. Các cô gà Ooccoo sẽ đóng vai trò như một chiếc cổng dịch chuyển tức thời giúp Link dễ dàng ra vào các dungeon bất cứ thời điểm nào. Đây là yếu tố cực kỳ quan trọng để bạn tiếp tục trò chơi dễ dàng hơn nếu chẳng may cần trở ra ngoài để sạc lại năng lượng đã mất, khi đang đứng giữa mê cung đằng đẵng, đầy rẫy hiểm nguy.

Đặc biệt, giờ đây trên lưng ngựa Epona, các trận đấu giữa Link và đối phương trở nên thú vị hơn bao giờ hết nhờ tiết tấu dồn dập, căng thẳng. Bạn sẽ xử trí ra sao khi đối diện với trùm Orc hiếu chiến trên chiếc cầu hẹp bắc ngang đỉnh núi cao, với tốc độ nhanh như tên bắn của vó ngựa mà chỉ cần chút sơ sẩy bạn có thể trả giá đắt bằng mạng sống. Hay trình cung của bạn đã thực sự sẵn sàng khi phải lắc lư trên mình ngựa theo sát những mục tiêu không ngừng di chuyển. Khi đã cảm thấy mệt mỏi với những trận chiến, bạn có thể thưởng thức nắng chiều hoàng hôn tràn về trên những thảo nguyên Hyrule rộng lớn trên lưng ngựa.

Mang đậm chất phiêu lưu với hướng chơi thiên về tìm tòi và khám phá nên cũng như các phiên bản trước, Twilight Princess đòi hỏi bạn phải bỏ khá nhiều thời gian lẫn công sức để nhận được những phần thưởng tương xứng. Điển hình như để học được những tuyệt kỹ thất truyền, trong lốt sói Link phải tìm được vị trí của các "howling stones", đồng thời tìm được tiếng tru phù hợp với các giai điệu nhạc nghe được. Tận dụng chiếc áo giáp Zora có khả năng lặn lâu dưới những đáy hồ sâu và những quả bom nước bạn có thể khám phá ra những Heart Containers (cải thiện được thanh sức khỏe của Link thêm một bậc) hữu ích, hay những kho báu Rupees kếch xù...

Bay bổng hơn

Thay cho thao tác bằng phím bấm của phiên bản Game Cube, xuất hiện trên Wii với kết cấu hoàn toàn độc đáo của Remote Wii và thiết bị

phụ trợ Nunchuck, cách chơi của Twilight Princess trở nên hấp dẫn và sáng tạo hơn bao giờ hết. Chỉ cần vung chiếc Remote Wii thay cho thao tác phím bấm là bạn có thể cùng Link thực hiện được những đường kiếm thanh thoát, nhẹ nhàng. Nhờ tác dụng như một trỏ chuột linh động của chiếc Remote Wii mà việc điều khiển những vũ khí tầm xa như boomerang, cung tên giờ đây trở nên chuẩn xác hơn hẳn so với việc loay hoay điều chỉnh bằng analog trên nền Game Cube. Ngoài ra, việc khám phá các nhiệm vụ cũng thu hút hơn như trò chơi câu cá trên Ocarina of Time năm nào giờ đây tỏ ra sống động nhờ bộ đồ nghề có một không hai (Remote Wii + Nunchuck).

Được chuyển tiếp chính từ nền Game Cube sang Wii, chúng ta khó có thể nhận định chính xác liệu Twilight Princess đã tận dụng được tối đa tài nguyên sẵn có của Wii hay không. Nhưng phải thừa nhận đồ họa của trò chơi vẫn đủ sức làm mê mẩn các game thủ khó tính nhất nhờ những cảnh nền sống động và những họa tiết tinh xảo đầy chất nghệ thuật ở những nơi mà Link đi qua. Bên cạnh đó, việc hóa thân chàng Link với vóc dáng bé nhỏ năm nào sang hình dáng một thanh niên cao lớn, khôi ngô, gần với thực tế hơn ít nhiều tạo được ấn tượng mạnh cho cả giới hâm mộ lẫn những ai còn đang tò mò chưa biết Zelda thực hư ra sao.

Phối hợp ăn ý là những giai điệu du dương với nhiều khúc trầm bổng khác nhau. Do gói gọn toàn bộ trò chơi trong một mini-DVD (phiên bản Game Cube), toàn bộ phần nhạc nền của TP đều là âm thanh MIDI nên khó đòi hỏi chất lượng cao như mong muốn. Thay vì hoàn toàn có thể bù đắp khuyết điểm này trên phiên bản Wii để người chơi có thể thưởng thức trọn vẹn hơn, nhà sản xuất lại hoàn toàn phớt lờ một cách đáng tiếc.

Lời kết

Với số giờ chơi khá ấn tượng (hơn 60 giờ), cùng với cách chơi độc đáo, tận dụng khá tốt đặc trưng của nền máy Wii, Twilight Princess không chỉ xứng đáng là game đại diện đến từ next-gen (Wii) mà còn là những khoảnh khắc đáng nhớ để khép lại dòng máy cũ (Game Cube).

ĐẠI NGHĨA

ƯU
- Đồ họa ấn tượng.
- Cách chơi hấp dẫn nhiều nét đột phá.

KHUYẾT
- Âm thanh MIDI chưa thật chất lượng đối với nền máy Wii.

Lật lại huyền thoại Zelda

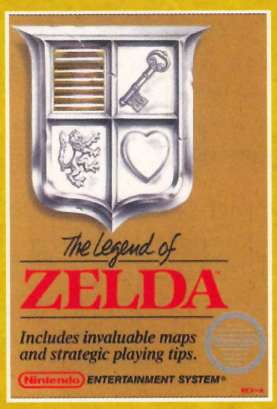
NGUYÊN NHÂN RA ĐỜI

The Legend of Zelda thực chất được Miyamoto làm cùng thời điểm với Super Mario Bros. Chính vì lý do trên, nhóm của ông quyết định đưa hai ý tưởng đối lập nhau để ứng dụng cho từng game. Theo sự sắp đặt này, Super Mario Bros có cách chơi tuyến tính liền mạch, còn Zelda đối lập hoàn toàn, đòi hỏi người chơi phải vận dụng đầu óc nhiều hơn để định hướng mình sẽ đi đâu và làm gì.

Với The Legend of Zelda, Miyamoto muốn tái hiện ký ức thời thơ ấu của mình. Đó là cánh đồng, rừng cây và những hang động của ngoại ô Kyoto... những nơi ông đã khám phá khi còn là một cậu bé "Khi du ngoạn quanh ngoại ô mà không có bản đồ trên tay, tự kiếm đường, vấp phải những vật cản trên đường, tôi thấy thật tuyệt vời khi cảm giác được chất phiêu lưu ấy".

NHỮNG DẤU SON

The Legend of Zelda (THE HYRULE FANTASY) chính là phiên bản Zelda đầu tiên ra mắt tại Nhật vào năm 1986 nhằm quảng bá cho Disk System (thay thế cho băng) dành cho máy Famicom (NES). Sau đó một năm, The Legend of Zelda nhanh chóng trở thành trò chơi thứ hai trên Famicom (trước đó là Super Mario Bros), bán được hơn một triệu bản.



Trò chơi còn vinh dự xếp thứ năm trong top những trò chơi hay nhất mọi thời đại của tạp chí Game Informer, xếp thứ năm "The Greatest 200 Video Games of Their Time" trong ấn phẩm số 200 của tạp chí Electronic Gaming Monthly... Nó thành công đến nỗi được tái phát hành nhiều lần trên nhiều hệ máy khác nhau của Nintendo, và gần đây là qua dịch vụ Virtual Console của Wii vào năm 2006; nó còn có mặt trong phiên bản The Legend of Zelda: Collector's Edition dành cho GameCube và phần có thể "unlock" trò chơi trong phiên bản GameCube của Animal Crossing.

Sau khi tung hoành ngang dọc trên cả NES và SNES, Zelda đã đặt chân lên handheld console với phiên bản The Legend of Zelda: Link's Awakening dành cho Game Boy vào năm 1993. Đây chính là câu chuyện tiếp nối của The Legend of Zelda: A Link to the Past trên hệ SNES trước đây.

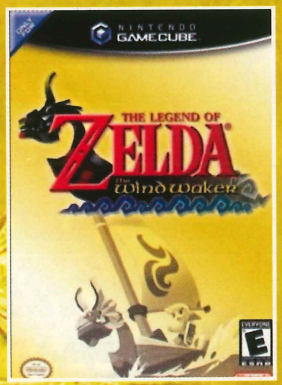
Trò chơi sau đó có bản làm lại (remake) mang tên The Legend of Zelda: Link's Awakening DX cho hệ Game Boy Color (1998). Điểm thú vị của phiên bản remake này là người chơi sẽ giải quyết các câu đố trực quan hơn dựa vào màu sắc. Ngoài ra, nếu kết nối với phụ kiện Game Boy Printer, người chơi có thể lưu lại các tấm ảnh yêu thích và xem lại qua mục Camera Shop và Photo Album.

Sau những ngày hoàng kim trên không gian 2D, huyền thoại Zelda cũng chuyển qua thế giới 3D với phiên bản The Legend of Zelda: Ocarina of Time dành cho Nintendo 64. Chỉ trong sáu tháng kể từ ngày phát hành 21/11/1998, Ocarina of Time đã bán được hơn năm triệu bản (hơn 8,6 triệu bản trên toàn thế giới). Các tạp chí và trang web hàng đầu về game như Famitsu, IGN, Gamespot, EGM, Nintendo Power,... đều không ngần ngại cho điểm số tuyệt đối và hàng tá danh hiệu cao quý trong năm đó; giới game thủ và các nhà phê bình game đánh giá là phiên bản Zelda hay nhất từ trước đến nay.

Gần hai năm sau khi Ocarina of Time trở thành huyền thoại, The Legend of Zelda: Majora's Mask phiên bản thứ hai của Zelda trên Nintendo 64 được ra mắt tại Nhật vào 27/04/2000. Lập tức 314.000 bản được bán trong tuần đầu phát hành tại quê nhà và sau đó đạt mốc ba triệu bản trên toàn thế giới.

Dấu nhấn của Majora's Mask chính là cốt truyện độc đáo nhất trong các bản Zelda. Thay vì trở thành người hùng quen thuộc của Hyrule như các phiên bản trước, Link phải tự cứu mình khỏi lời nguyền của chiếc mặt nạ ma quái với hạn định ba ngày trong vùng đất kì bí Termina. Majora's Mask đòi hỏi người chơi phải sử dụng Expansion Pak (thiết bị giúp cải thiện bộ nhớ cho Nintendo 64) nhằm thể hiện số lượng lớn nhân vật trong game đồng thời cải thiện tốt về đồ họa.

Majora's Mask nhận được rất nhiều ý kiến trái ngược nhau từ các tạp chí và các nhà phê bình game danh tiếng. Phần lớn cho rằng chính độ khó của các thử thách, cốt truyện đặc sắc và thời gian chơi bị giới hạn giúp Majora's Mask vượt qua cái bóng khổng lồ của Ocarina of Time. Số còn lại cho rằng trò chơi đáng thất vọng khi đi ngoài quỹ đạo mà Ocarina of Time tạo ra. Nhưng đây có lẽ là phiên bản Zelda duy nhất đến thời điểm hiện tại có thể so sánh với Ocarina of Time.



Mỗi lần Nintendo công bố hệ máy mới, người ta lại thấy có mặt Zelda và các game thủ GameCube cũng không bị phụ lòng khi The Legend of Zelda: The Wind Waker, phiên bản thứ 10 của xêri The Legend of Zelda, ra mắt vào ngày 13/12 năm 2003.

Đây cũng là lần đầu tiên các fan được chu du trên biển cùng Link khám phá thánh vật có tên Triforce. Tuy nhiên, đây cũng là điểm bất tiện của trò

chơi khi game thủ phải mất rất nhiều thời gian chỉ để di chuyển giữa các khu vực bằng đường biển. Dù vậy trò chơi vẫn được đánh giá cao nhờ thừa hưởng cách chơi đặc sắc của Ocarina of Time. Đây cũng là game thứ tư trong danh sách bảy game nhận được điểm tuyệt đối của tạp chí danh tiếng Famitsu. Ngoài ra, Wind Waker cũng nhận được danh hiệu Game of the Year của Gamespot, Nintendo Power và hàng tá giải thưởng quan trọng từ các website và tạp chí game khác. Mặt khác, trò chơi cũng vinh dự xếp thứ 13 trong danh sách những game bán chạy nhất của thế kỉ 21.

The Legend of Zelda: The Minish Cap là phiên bản Zelda dành cho Game Boy Advance được phát hành vào năm 2004 tại Nhật và châu Âu sau đó tại Bắc Mỹ (2005). The Minish Cap nhanh chóng đoạt các giải thưởng quan trọng về game cho Game Boy Advance trong năm 2005 trước những anh tài khác như Wario Ware: Twisted!, Fire Emblem: The Sacred Stone.

Zelda với Chibi

Không giỏi về bình luận game nhưng lại có chút sở trường vẽ vời, lần này The Pen "ngoáy cọ" một số nhân vật trong The Legend of Zelda: Twilight Princess theo phong cách Chibi (rút ngắn chiều cao) nhằm hài hước hóa hình tượng một số nhân vật từ trước đến giờ tưởng chừng như rất "ngầu" (như Link và Ganondorf...). Bên cạnh đó, The Pen cũng thể hiện hình ảnh 2 nhân vật chính là Link và công chúa Zelda bằng nét vẽ của riêng mình, dù chưa thật đẹp nhưng hy vọng những bức tranh của The Pen sẽ làm cho bài giới thiệu nhiều màu sắc và hấp dẫn hơn...

Khuyến Mãi Lớn Mùa Tết - Có Mua Là Có Tặng

+ Tặng 3 Games
+ Remote DVD
trị giá 300.000 đ

XBOX 360

GIÁ TỐT NHẤT - CHỈ CÓ TẠI HALO SHOP

PLAYSTATION 2

PSP VALUE PACK

Mới
NINTENDO DS LITE

Mới
PLAYSTATION 3

Mới
Nintendo Wii

Để Phục Vụ Quý Khách Tốt Hơn, HaLo-Shop Mở Rộng Mặt Bằng Kinh Doanh Tại Địa Chỉ: 80 - 82 Pasteur - Q1

+ Uy Tín - Chất Lượng.
+ Sản Phẩm Đa Dạng.
+ Bảo Hành 1 Đổi 1

HALO SHOP
80-82 Pasteur, Q.1, Tp. HCM
Tel : 9141494 www.maydientu.com
Email : maydientu@gmail.com

Huyền thoại Gitaroo Man

Mặc dù sớm ra mắt từ hồi tháng 2/2002 trên PS2 nhưng do một vài lý do khách quan, cái tên Gitaroo-Man do Koei chịu trách nhiệm phát hành tỏ ra khá lạ lẫm với phần lớn game thủ. Chỉ đến khi tái bản lại trên PSP với danh xưng mới Gitaroo Man Lives ! vào tháng 11 năm ngoái, trò chơi mới thực sự thu hút được khá nhiều tay chơi thuộc dòng rthym game (game âm nhạc) nhờ những giai điệu đẹp và cách chơi được biến hóa đa dạng.

Truyện game xoay quanh U-1, một cậu bé khá nhút nhát thường bị bạn bè cùng lớp trêu chọc và nhạo báng, trong đó có cả cô bạn mà cậu rất quý Little Pico. Không đành lòng nhìn cậu chủ của mình trở thành trò hề của mọi người, Puma – chú chó trung thành của U-1 quyết định dạy cậu trở thành một tay chơi ghi-ta ngoại hạng nhằm xóa bỏ mặc cảm bản thân để trở nên mạnh dạn hơn. Nắm được những bí quyết cơ bản để có ngón đàn điêu luyện, U-1 sớm nhận ra mình chính là tay ghi-ta huyền thoại cuối cùng của hành tinh Gitaroo. Tiếng lành đồn xa, tài nghệ ghi-ta của U-1 lập tức trở thành đích ngắm của nhiều tay chơi nhạc khác trong vũ trụ, những người muốn tranh tài cùng cậu để tìm hiểu thực hư ra sao...

Các cuộc tranh tài âm nhạc trong Gitaroo Man Lives ! căng thẳng và phân chia thắng bại khá rạch ròi. Đây cũng là lý do khiến trò chơi có sự xuất hiện của hai cột máu (tượng trưng cho U-1 và đối thủ tranh tài cùng cậu) đặc trưng này vốn chỉ có ở các tựa game đối kháng. Thông thường, mỗi cuộc tranh tài thường trải qua bốn giai đoạn khác nhau bao gồm Charge, Attack, Guards và Harmony.

Giai đoạn đầu mỗi cảnh chơi, cột máu của U-1 thường bị "vơi" hơn nhiều so với đối thủ, chính vì vậy Charge là thời gian để người chơi tranh thủ nạp lại sức khỏe cho U-1. Thời gian nạp máu này sẽ co giãn khác nhau và thường diễn ra khá nhanh trong những màn chơi cuối. Vì lẽ này, để có lợi thế đồng đều với đối phương, ngay từ xuất phát điểm trên bạn nên thận trọng thực hiện nếu không muốn kết thúc lượt chơi sớm hơn dự kiến.

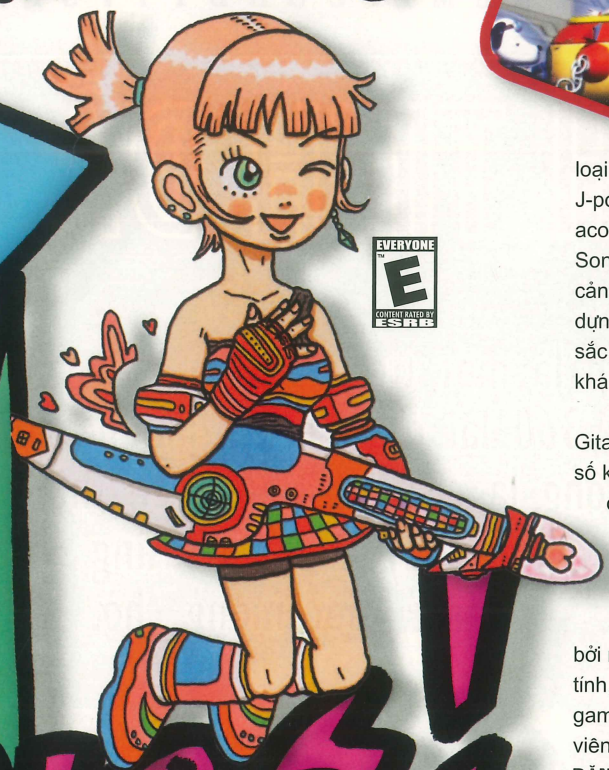
Khi giai đoạn "Charge" kết thúc cũng là thời điểm mà tấn công "Attack" và đỡ đòn "Guard" bắt đầu xuất hiện. Hai giai đoạn này diễn ra đan xen nhau, không phân chia từng khoảng cụ thể. Dựa vào thông báo trên màn hình và giai đoạn "Charge" ban đầu có thành công hay không mà bạn có thể chọn ra đối sách phù hợp như thiên về phòng thủ nhiều hơn tấn công hay ngược lại. Nếu trụ vững được cả ba giai đoạn trên, bạn sẽ có hội thực hiện khúc Harmony để kết thúc màn chơi.

Trong Gitaroo Man Lives ngoài thao tác phím bấm được thực hiện chủ yếu trong các pha đỡ đòn (Guard), người chơi còn có cơ hội làm

GITAROO MAN LIVES!

PHÁT HÀNH	Koei
PHÁT TRIỂN	Inis
THỂ LOẠI	Rthym Game
NGÀY PHÁT HÀNH	15/01/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ NÀY	PlayStation 2, PSP

THOẠI CỦA GITAROO MAN Lives!



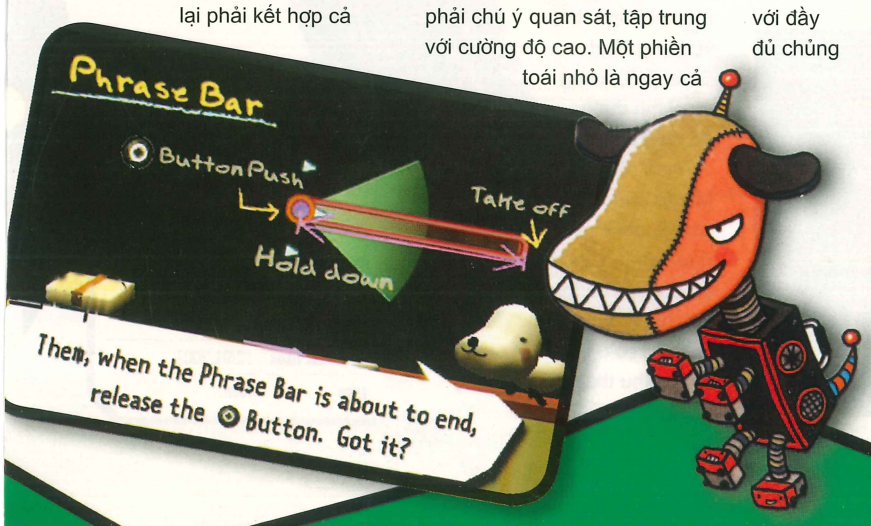
loại từ J-pop, metal, acoustic, đến reggae. Song song đó, với các hoạt cảnh và toàn bộ nhân vật xây dựng trên khuôn 3D đầy màu sắc, nên trò chơi đã đáp ứng khá trọn vẹn các fan khó tính.

Hơn mười màn chơi của Gitaroo Man Lives vẫn là con số khiêm tốn của phần lớn các game về âm nhạc hiện nay. Nhưng với chức năng multiplayer mạnh và đặc biệt là cách chơi độc đáo được chung sức bởi những bản nhạc đầy cá tính, các fan của dòng rthym game sẽ khó lòng từ chối ứng viên mới khá xuất sắc này.

ĐẶNG KHÁNH

quen với các đoạn "Trace Line" (giao thức tương tự Phrase Makers của Elite Beat Agents). Nhưng thay vì sử dụng bút vẽ để rê trên màn hình cảm ứng, bạn lại phải kết hợp cả phím bấm và analog để lướt qua các phrase bar xuất hiện trên màn hình. Đây được xem là quá trình khó khăn nhất của trò chơi, vì hướng chạy của các phrase bar được thay đổi liên tục và dồn dập đòi hỏi người chơi phải chú ý quan sát, tập trung với cường độ cao. Một phiền toái nhỏ là ngay cả khi có kĩ năng tốt để hạ knock out đối phương sớm hơn dự tính, bạn vẫn buộc phải hoàn thành trận đấu theo diễn tiến định sẵn.

Cũng như phần lớn các game về đề tài âm nhạc trên thị trường, GML hội tụ các bản nhạc "tuyển" thể hiện khá tốt với đầy đủ chủng



LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

HÀNH TINH ĐÃ MẤT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Vốn được xem là một trong những tựa game "exclusive" dành cho Xbox 360 lại được Kenji Inafune chịu trách nhiệm sản xuất - ông là cha đẻ của huyền thoại Mega Man, Onimusha và gần đây là Dead Rising - Lost Planet đã rất được mong chờ.

Đó là còn chưa kể những đoạn trailer đẹp mê hồn và phần chơi thử cho cả hai mục đơn và mạng đầy hứa hẹn càng khiến "Lost Planet" nhanh chóng trở thành một trong những tít lớn rất được các game thủ sở hữu Xbox 360 háo hức chờ đợi. Và cho đến khi trò chơi được chính thức phát hành thì...

Cốt truyện quen quen

Sau khi rời khỏi Trái Đất già cỗi và chật hẹp, con người không ngừng tìm kiếm những hành tinh mới để định cư. Trong số những nơi định cư mới đầy hứa hẹn được đưa vào danh sách có hành tinh băng giá E.D.N. III. Tuy nhiên, những nỗ lực khai phá sắp thành công thì loài người bị những sinh vật lạ mà họ đặt là "Akrid" trên hành tinh tấn công. Nhờ chạm trán với những sinh vật lạ trên, con người vô tình khám phá ra cơ thể của chúng tiềm ẩn những nguồn năng lượng nhiệt Thermal Energy (T-ENG) vô cùng quý giá. Nhờ nguồn nhiệt năng này mà các sinh vật hiếu chiến trên có thể giữ ấm cơ thể để sống được trong khí hậu vô cùng khắc nghiệt của hành tinh.

Cùng thời gian đó, con người cũng phát hiện những nơi khô ráo trên hành tinh để xây dựng những căn cứ biệt lập. Tại đây, con người xây dựng và phát triển những robot vũ trang Vital Suits (VS), công cụ chính dùng để chiến đấu với bọn Akrid. Một tổ chức có tên gọi "Snow Pirates" được nhanh chóng thành lập, với mục tiêu là sử dụng các VS sẵn có để săn tìm và thu thập nguồn năng lượng T-ENG.

LOST PLANET	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	XBox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	12/01/2007
ESRB	Teen

Trong một lần chạm trán với Akrid lớn, được biết đến với cái tên Green Eye, cha của Wayne (nhân vật chính của trò chơi) đã hy sinh. Được một nhóm người cứu sống sau khi bị chôn vùi trong đống tuyết, Wayne gần như hoàn toàn mất trí nhớ. Khao khát duy nhất của anh là tiêu diệt quái vật Green Eye để trả thù cho cha...

Run and gun thuần túy?

Nếu từng chờ đợi Lost Planet sẽ là "hit" lớn thuộc mảng hành động phiêu lưu giả tưởng đầy hấp dẫn như Dino Crisis 1, 2 của Capcom trước đây, hẳn bạn sẽ có chút thất vọng vì trò chơi chỉ thực hiện đúng phân nửa theo nghĩa đen của hai chữ "hành động". Dĩ nhiên để có thể bắt đầu xông pha trận mạc, Wayne cũng được lận lưng một kho vũ khí "tương đối" như súng máy, shotgun, phóng lựu cho đến những món có khả năng sát thương diện rộng như lựu đạn, bom plasma. Tất nhiên, phần lớn vũ khí liệt kê trên chỉ đủ để đáp trả những tên lính đơn thương độc mã, hay tạm thời kìm chân những Akrid tầm trung bởi chính những Vital Suit mạnh mẽ mới là vũ khí lợi hại để Wayne có thể tung hoành trên chiến trường băng giá.

Phải thừa nhận cảm giác điều khiển những Vital Suit (VS) được gia cố bằng thép vững chãi trong game không hề kém cạnh dòng Mech Assault lừng danh trên Xbox trước đây. Bù cho thân xác nặng nề, to lớn, các VS được trang bị những hỏa lực mạnh mà ngay cả những Akrid to lớn nhất cũng phải kiêng dè như súng máy nòng lớn, hỏa tiễn, plasma... Tất nhiên, để có thể điều khiển được những cỗ máy chiến đấu hạng nặng như VS, người chơi phải thao tác phím bấm thật khéo léo và nhịp nhàng, nhất là khi đám Akrid là những sinh vật nhanh nhẹn, thường huy động lực lượng thành nhóm đông. Ngoài hình dạng thường, các VS trên có thể nhanh chóng ráp thành những chiếc xế nổ thời trang để bạn có thể thực hiện kiểu "đánh nhanh, rút gọn" hay "tẩu" khỏi lưới địch chằng chịt. Mặt khác, nếu lỡ "vung tay quá trán" với những món vũ khí mang theo, đồng thời các VS cũng sắp sửa "lên đĩa" thì bạn có thể trực tiếp tháo dỡ các vũ khí hạng nặng của VS để chữa cháy tạm thời.

Như đã đề cập, nguồn năng lượng T-ENG quyết định khả năng sống còn của các sinh vật trên hành tinh E.D.N III và không là ngoại lệ đối với Wayne. Nếu không đủ năng lượng (biểu thị qua biểu kế ở góc trái màn hình) để sưởi ấm thân nhiệt, mạng sống của Wayne sẽ nhanh chóng bị đe dọa. Đặc biệt, khi sử dụng các VS hay các vũ khí mang yếu tố nhiệt, bạn phải sạc năng lượng liên tục. Rất may mắn, là ngoài một số điểm tập kết, bạn có thể trực tiếp nạp năng lượng từ chính các sinh vật Akrid, thậm chí từ các vật dụng bắt gặp trên đường đi như thùng dầu, xác của các VS,...

Chơi mạng đáng giá

Những tưởng khi tập trung nhấn mạnh mảng hành động, Lost Planet sớm mang đến cho người chơi những trận đấu dồn dập, kịch tính nhờ chất lượng AI tuyệt vời của những đấu thủ máy, nhưng kết quả thu được lại khá "não nề". Chỉ cần lựa chọn thời điểm hợp lý là bạn có thể "đào tẩu" nhanh chóng khỏi lưới địch dày đặc mà không tốn chút sức lực nào. Trừ phi chịu khó lùng sục để kiếm chút điểm thưởng, cả thảy mười một màn chơi của game bạn có thể sử dụng điệp khúc quen thuộc trên đến mức nhàm chán. Gỡ gạc đôi chút cho chiến dịch đơn kém hấp dẫn là phần chơi mạng xôm tụ, với khả năng hỗ trợ 16 tay chơi khác nhau cùng thời điểm và bốn kiểu chơi khác nhau - Fugitive, Elimination, Team Elimination và Post Grab. Chuỗi thành tích tại chiến trường mạng sẽ giúp bạn thăng cấp và chọn lựa thêm những phục trang mới bắt mắt hơn.

Tuy chưa đủ tầm để so sánh với Ghost Recon: Advanced Warfighter, Rainbow Six Vegas hay Gears of War nhưng đồ họa trong Lost Planet vẫn tỏ ra khá vừa mắt. Nhờ bối cảnh là vùng băng tuyết lạnh giá nên việc thể hiện có hiệu ứng nổ, khói bay mù mịt, bom giật trên phông nền trắng xóa đã tạo được hiệu quả cao. Không những thế, mô hình các quái vật Akrid đa dạng về hình hài và chủng loại như loài sâu, nhện khổng lồ; đám côn trùng với đôi chân chắc khỏe, phần nào tạo được ấn tượng mạnh trong suốt quá trình thưởng thức. Ngược lại, khâu lồng tiếng thiếu sức sống và âm thanh mô phỏng chỉ dừng ở mức vừa phải, vô tình đã đưa Lost Planet ngang hàng với những sản phẩm thường thường bậc trung khác trên thị trường.

Lời kết

Cách chơi thiếu hẳn tính đột phá, lại được sinh sau đẻ muộn so với những shooter hàng đỉnh, xem ra Lost Planet khó lòng thuyết phục được các game thủ chịu rút hầu bao để thưởng thức.

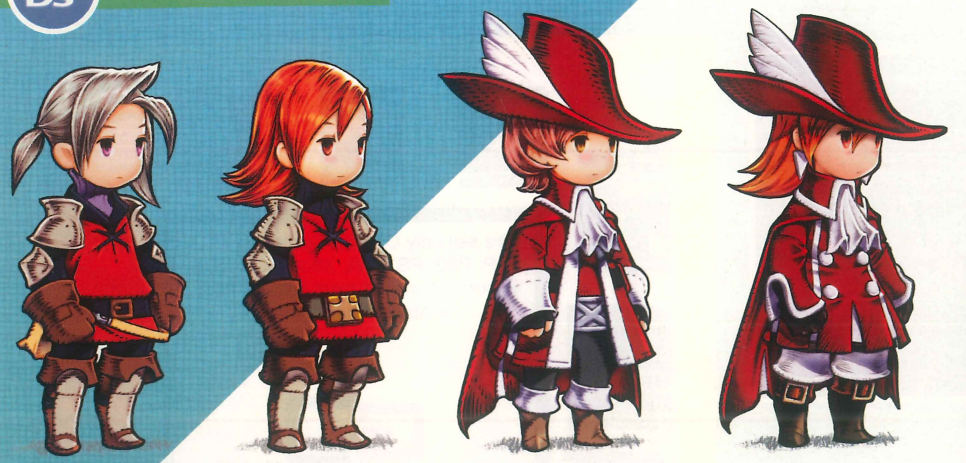
VỸ ĐIỆP

ƯU

- Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT

- Lượng thời gian chơi ngắn.
- Cách chơi dễ gây nhàm chán.



CÂN BẰNG F
FINAL F

FINAL FANTASY III	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Matrix Software
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/11/2006
ESRB	Teen

Nhiều năm trước đây, trên một đại lục nằm lơ lửng của hành tinh không tên nọ, dựa vào trình độ khoa học kĩ thuật tiến bộ, cư dân tại đây đã có thể tìm kiếm và khai thác nguồn năng lượng từ các Quang Tinh Thạch (Elemental Cystals of Light) để phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau. Ít ai trong số họ biết được chính những hoạt động khai thác trên sẽ khiến các Quang Tinh Thạch thiêu cháy thế giới mà họ đang sinh sống.

Nhận thấy sự chẳng lành trên, bốn chiến binh nọ lên đường tìm các Dạ Tinh Thạch (Dark Elemental Crystals), những bản sao đối lập của Quang Tinh Thạch với hy vọng hấp thu được sức mạnh trên nhằm chế ngự sức mạnh hủy diệt của các Quang Tinh Thạch. Nhờ tinh thần quả cảm, các chiến binh sớm hoàn thành được nhiệm vụ của mình, đồng thời đưa thế giới trở lại trạng thái cân bằng ban đầu. Nhưng hậu quả để lại thật không nhỏ khi một phần của nền văn minh thịnh vượng giờ đã trở thành phế tích hoang tàn.

Sự việc sớm khép lại như một bài học quý giá cho toàn bộ cư dân trên hành tinh. Các nhà tiên tri uyên bác cũng sớm đưa ra dự đoán tai ương sẽ tiếp tục lặp lại nếu có kẻ nào đó tìm cách sở hữu nguồn năng lượng của các Quang và Dạ Tinh Thạch.

Một ngày nọ, trận động đất lớn đã mở cánh cửa bí mật ở Altar Cave, gần ngôi làng Ur – nơi xuất thân của Luneth và Refia. Nơi đây, dưới sự chỉ bảo của già làng Gulgan, họ bắt đầu hành trình tìm lại các "Crystals of Light" đang bị kẻ xấu nắm giữ, với hy vọng từ nguồn sức mạnh tiềm ẩn này có thể trả thế giới về trạng thái cân bằng ban đầu...

Chu du trong thế giới rộng lớn để lần ra manh mối của các Tinh Thạch, bộ tứ chiến binh sẽ gặp khá nhiều thử thách. Việc phải giao đấu thường xuyên để thăng cấp gần như là điều kiện tiên quyết để tăng thêm kinh nghiệm sống. Nhưng điểm hấp dẫn của trò chơi là bạn có khả năng lựa chọn nghề nghiệp cho các nhân vật thông qua "Job System". Với hơn 23 nghề nghiệp khác nhau để lựa chọn, người chơi sẽ được tùy biến các nhân vật yêu thích của mình thành nhiều trường phái khác nhau như Warrior, Black Mage, Ranger, Ninja, Sage... Mỗi nghề nghiệp lựa chọn sẽ được phân nhánh theo nhiều cấp khác nhau và thường đòi hỏi bạn phải bỏ ra thời gian dài khổ luyện như luật bất thành văn.

Các nhiệm vụ thêm vốn là yếu tố không thể thiếu trong hầu hết các

BẠN CÓ BIẾT?

- Ban đầu FFIII dự tính sẽ làm lại trên PS2 nhưng Square Enix quyết định chuyển trò chơi sang Nintendo DS và họ chính thức tuyên bố vào ngày 07/10/2004.
- Ra mắt tại Nhật vào 24/8/2006, doanh số của FFIII trên nền DS đã vượt xa mong đợi của hãng với 503.051 bản bán ra trong tuần đầu phát hành (dự kiến là 350.000). Tính đến thời điểm hiện tại, trò chơi đã bán được hơn 800.000 bản chỉ riêng tại quê nhà. Đây cũng là lý do khiến giám đốc Tanaka quyết định làm lại các phiên bản Final Fantasy trước đây.
- Game được sản xuất bởi Tomoya Asano và nhà phát triển Matrix Software. Ngoài ra, Ryosuke Aiba, giám đốc mĩ thuật của Final Fantasy XI trước đây cũng góp mặt trong Final Fantasy III DS với chức danh tương tự. Akihiko Yoshida đã thiết kế lại các nhân vật trong nguyên bản từ 2D sang 3D. Song song đó, tên của các nhân vật cũng được thay đổi đôi chút như Luneth (Runesu), Arc (Aruku) và Ingus (Inguzu). Tính cách và tiểu sử của các nhân vật trên cũng được thay đổi so với bản gốc, tuy vậy cốt truyện chính vẫn không thay đổi.

INH THACH NTASY III

game nhập vai. Tuy nhiên, điểm độc đáo ở phiên bản FF III được làm lại này ngoài việc chuyện trò, tìm hiểu thông tin từ các NPC bạn có thể sử dụng các chú Mognet xinh xắn để gửi mail cho bè bạn (qua Wi-Fi) hoặc chính các nhân vật phụ trong game để khám phá những bí mật thú vị, hay có thể chạm tay đến các "job" cuối mạnh nhất trò chơi như Onion Knight.

Điều khá phiền toái là trong FF III bạn không bắt gặp các điểm save point quen thuộc, thay vào đó người chơi sẽ được lưu tay "Quicksave" ở bất kỳ vị trí nào trong trò chơi. Nhưng vấn đề phát sinh là mỗi lần chọn lưu tay như trên, bạn phải tắt máy và nếu chẳng may "load" cảnh sai hoặc để tay vào "new game" thì phần lưu tay này tự động bị xóa. Có lẽ phương cách lưu an toàn nhất nhằm phòng ngừa sự bất cẩn trên là bạn nên lưu game theo cách thức thông thường. Điều oái oăm là việc này chỉ thực hiện được ở bên ngoài World Map. Đây thực sự là vấn đề bất cập có từ nguyên bản gốc và chính nó khiến các dungeon dài ngoẵn ngoèo trong game trở thành thử thách lớn cho game thủ.

Nếu trông chờ FF III sẽ hồi sinh trên nền DS với gameplay sáng tạo hơn trước có lẽ bạn sẽ sớm chuốc lấy thất vọng! Bởi lẽ thao tác bằng phím bấm tỏ ra thuận tiện và linh hoạt hơn so với việc sử dụng stylus để di chuyển nhân vật hoặc duyệt các menu trong các trận đánh. Hai việc mà bạn có thể chờ xem trò chơi tận dụng ưu điểm màn hình đôi là truy xuất vào menu items, hay di chuyển bên ngoài World Map, còn phần lớn thời gian màn hình trên luôn ở trạng thái chờ khá buồn tẻ. Không nói quá rằng nhiều người dễ hiểu lầm bạn đang chơi băng game boy trên nền máy DS.

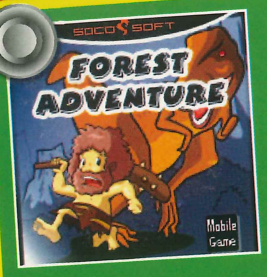
Xưa nay, Square Enix luôn chứng tỏ khả năng xoay xở tuyệt vời của mình về mảng đồ họa cho các game. Và kết quả là FF III trên nền DS không phụ công chờ đợi của các fan, khi những hiệu ứng phép thuật và cử động nhân vật được thể hiện bằng các hiệu ứng 3D khá sinh động. Bên cạnh đó, bạn sẽ gặp lại những bản nhạc du dương năm xưa được thể hiện lại như "This is the Final Battle" hay phiên bản techno của "Eternal Wind".

Nếu như rào cản ngôn ngữ không cho bạn cảm giác được thưởng thức trọn vẹn Final Fantasy III trên NES năm xưa thì đây thực sự là phiên bản sáng giá để lựa chọn. Nhưng nếu bạn muốn tìm kiếm sự cách tân trong lối chơi so với bản gốc thì bạn nên suy nghĩ lại.

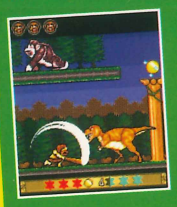
VŨ ĐIỆP

ƯU
- Đồ họa 3D đẹp mắt
- Hệ thống job hấp dẫn

KHUYẾT
- Phân bố điểm lưu bất hợp lý
- Không tận dụng tốt ưu điểm DS

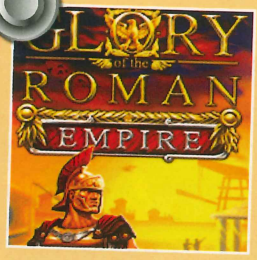


Một nhóm người đã thoát khỏi thế giới cạnh tranh khốc liệt và sống trong xã hội không tưởng (utopia) mà các học giả xưa coi là thiên đường hạ giới. Quả thực, cuộc sống của người dân nơi đây thực sự bình yên. Cho tới một ngày, những chuyện kì lạ xảy ra làm đảo lộn mọi thứ. Bạn sẽ từ từ hưởng được hương vị thiên đường qua 6 khung cảnh rộng lớn với 5 level. Phải biết phát huy óc phân tích và nhận xét sắc bén của mình bạn nhé!

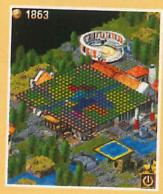


ĐT: **Nokia:** 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108,6220, 6560, 6585, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 3220, 6020, 6021, 6230, 6235, 6235i, 6822, 7260, 7360, 3230, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, N70, N91, 6680, 6681, 6682; **Motorola:** C380, C381, C385, C650, V176, V180, V220, V230, V235, C975, C980, E378i, E398, E550, V300, V360, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V555, V557, V600, V620, V635, V80, V975, V980, V3; **Sony Ericsson:** F500i, K500i, Z500i, Z520i, K500c, K506c, K508c D750i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, S600i, V600i, V800, W550i, W600i,W800i, W810i, Z1010, Z800i, K700c, K750c, K800c; **Siemens:** CX65, SK65, S65, M65, CXV65, CX70, CX70 Emoty, C75, SL75, M75, CX75

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 08** **GỬI 8740**



Bạn vào đời bằng nghề quản lý cấp thấp nhất tại thời kỳ hoàng kim của đế chế La Mã. Với sự kết hợp của giải đố và xây dựng, hàng năm, bạn nhận được một dự án xây dựng thành phố mới và phải thiết kế để nó đạt hiệu quả cao nhất trong thời gian cho phép; hoàn thành sớm hơn bạn sẽ được thưởng. Tất nhiên, không thể thích gì xây đó mà phải có quy hoạch, khoa học để tối ưu hiệu quả các công trình. Lưu ý những toà nhà có cùng màu trên bản vẽ phải liên kết với nhau.



Sự nghiệp 40 năm của bạn có thể mang lại cho bạn nhiều vinh hoa, phú quý với những dự án ngày càng thách thức hơn. Tuy nhiên, nó cũng có thể nhanh chóng kết thúc nếu bạn bị thảy cho sư tử xơi vì làm các nghị viên nổi giận hay đầy thăng trầm vì những cơn giận của vị hoàng đế nóng nảy nếu bạn thiếu khôn ngoan hay tiến độ công việc quá chậm. Điều an ủi là đẳng cấp của bạn khi kết thúc sự nghiệp sẽ được lưu lại để bạn bắt đầu một sự nghiệp mới. Đừng ngại ngùng với nghề mới này vì game có chế độ hướng dẫn và các nhiệm vụ mẫu cho bạn "thử việc".

ĐT: **Nokia:** 6111 6136, 6230i 8800 8801, 6280 6131 6233 6265 6270 7370, 6600 3230 6260 6620 7610 N91, 6680 3250 6630 6681 6682 N70 N72, 7650 3660 NGAGE NGAGE_QD, N92 5500 E60 E61 E70 N71 N73 N80 N90 93, 3220 5140 5140i 5410 6020 6021 6030 6101 6103 6170 6230 6822 7260 7270; **Alcatel:** 565 OT565; LG U8130 U8110 U8120 U8138 U8180 U8330 U8360 U8380, U880; **Motorola:** A1000, C975 V975, E1000 RazrV3X V1050 V3X, E770 E770v V980, SLVR_L6 L6, V220 C380, V300 E1 E398 E550 E790 L7 PEBL_U6 ROKR_E1 RazrV3 RazrV3i SLVR_L7 U6 V3 V3i V525 V550 V600 V635; **NEC:** E616 E228 E313 E338; **Sagem:** MyS7, MyV55 MyV65 MyV75 MyX4 MyX5-2 MyX7, MyX8; **Samsung:** D500 E380 E620 E720, D600 D800 E900, E300 E810 X480, E700 E330 E800 X460, E860V E770 E860, Z107M Z105 Z107, Z130, Z500 Z150; **Sharp:** 902 902SH SX813 V902, GX10 GX10i, GX20 GX20i GX30 GX30i, TM100; **Siemens:** CF75, CL75, CX65 C65 CX70 CX75 CXT65 CXT70 M65 M75 S65 SL65, EF81 SXG75; **Sony Ericsson:** K500i F500 F500i J300 J300i K300 K300i K310 K310i K500 K508 K508i K510 K510i W300 W300i Z520 Z520i Z530 Z530i, K700i D750 D750i K600 K600i K608 K608i K610 K610i K700 K750 K750i S600 V800 V800i W550 W550i W600 W600i W700 W700i W710 W710i W800 W800i W810 W810i Z550 Z550i Z800 Z800i, S700 K790 K790i K800 K800i M600 M600i S700i S710 S710i W850 W850i W900 W900i, Z1010 Z1010i

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 05** **GỬI 8740**

Từng mê Lý Liên Kiệt với những pha võ công tuyệt kỹ hay Lý Tiểu Long năm nào với những đòn nhị khúc uy mãnh, vậy thì bạn hãy về lại năm 1910 để vào vai Trần Chân (Chen Zhen), võ sư Thiếu Lâm Trung Hoa. Để báo thù cho sư phụ mình bạn phải tả xung hữu đột với quân địch từ phía. Bạn sẽ thưởng thức cảm giác tuyệt vời khi chính mình thể hiện những pha võ đẹp mắt trong những trận đấu đậm chất Kungfu. Game cho phép lưu level và điểm kinh nghiệm.

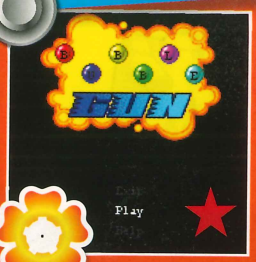
ĐT: **Motorola:** C975, E398/V550/ E550/V635, E1000, RazrV3, V220/C380, V300/V525, V600; **Nokia:** 3650, 3660/7650/N-Gage(QD), 6230i, 6600/6630/7610, Series 40; **Samsung:** D500, E300/E810, E700/E800, E720, P400/E710, Z105/Z107M; **Sharp** GX10(i), GX20, GX30, TM100; **Siemens** SX1; **Sony Ericsson:** J300i/K300, K500i, K700i/K600i/K750i, S700, V800, Z1010

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 07** **GỬI 8740**

Bạn muốn đua theo thể thức tính giờ hay với các đối thủ khác trên những đường đua nổi tiếng nhất thế giới. Bạn sẽ "độ bánh" trên 16 đường đua từ xứ sở Kanguru cho đến Mỹ. Bạn sẽ có cơ hội đọ sức với những tay đua khét tiếng nhất trên thế giới để giành chức vô địch danh giá hay chỉ đơn giản tập luyện tay lái trong chế độ "cuồng nộ" đặc nghẹt mùi cao su cháy của bánh xe. Mỗi đường đua đều có đặc trưng riêng về cả đối thủ và các trạm dừng để bạn thay bánh xe hay sửa sang "con xế" dữ dằn của mình. Giành cúp thế giới trước những tay đua lừng danh nhất không vinh quang sao!

ĐT: **Motorola:** T720, T720i, T722, T722i; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD; **Samsung:** SGH-C100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S300; **Sharp:** TQ-GX10; **Siemens:** M55, S55, SL55.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 09** **GỬI 8740**



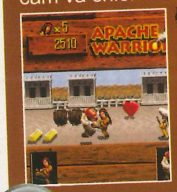
Trò chơi dạng giải đố Bubble GUN đòi hỏi bạn sắp xếp được ba quả bóng cùng màu trở lên để có thể phá vỡ chúng. Bạn có thể chơi theo hai chế độ. PUZZLE MODE đòi hỏi bạn phải hoàn tất level trong khoảng thời gian quy định; khi toàn bộ bóng bị nổ, bạn sẽ chuyển lên level mới. NORMAL MODE: cố gắng đạt điểm cao nhất bằng cách cho nổ số lượng bóng lớn nhất nhưng thách thức là điểm càng cao thì số màu càng nhiều. Bạn sẽ không lạ gì cách chơi nếu đã từng "đảm đuối" với trò xếp gạch hay bắn trứng khủng long thuở nào.

ĐT: **Motorola:** E1000, V180, V186, V220, RAZR V3, V300, V303, V500, V525, V600; **Nokia:** 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage; **Sagem:** MYV65; **Samsung:** D500, D600, E700, E710, P400, Z140, Z300, Z500; **Sharp:** GX10, GX20, GX22, GX30, GX32

Siemens: A60, C60, C65, CV65, M55, MC60, S55, SL55, SX1; **Sony Ericsson:** K600, K608i, K700, K750i, P800, P900, S700, T610, T616, T630.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 10** **GỬI 8740**

Phù thủy Owatamla từ lâu đã tiên tri rằng bộ lạc da đỏ sẽ phải chịu cảnh khốn cùng và một số anh em Apache sẽ phải hy sinh. Khi điều này thành sự thục, bạn sẽ là tù trưởng Papewas dũng cảm chiến đấu bằng tay, chân và vũ khí thô sơ với quân địch để bảo vệ bộ lạc. Bạn phải vượt qua 4 nhiệm vụ với rất nhiều cấp độ khác nhau trải dài qua sa mạc, thảo nguyên hay trong hang động với độ khó ngày càng tăng. Hãy lấy vũ khí địch và thu lượm rất nhiều vật phẩm ở những nơi bí mật. Vinh quang cho chiến binh dũng cảm và chiến thắng cho bộ lạc thân yêu đang chờ bạn.



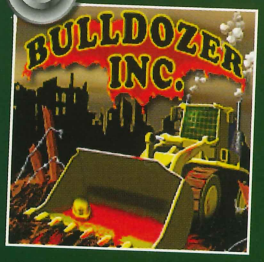
ĐT: **Motorola:** C975, E398/V550/ E550/V635, E1000, RazrV3, V220/ C380, V300/V525, V600; **Nokia:** 3650, 3660/7650/N-Gage(QD), 6230i, 6600/6630/7610, Series 40; **Samsung:** D500, E300/E810, E700/E800, E720, P400/E710, Z105/Z107M; **Sharp** GX10(i), GX20, GX30, TM100; **Siemens** SX1; **Sony Ericsson:** J300i/K300, K500i, K700i/K600i/K750i, S700, V800, Z1010.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 01 GỬI 8740

Ánh vệ tinh cho thấy những kiến trúc khổng lồ tại Bắc cực. Các nhà khoa học cũng ghi nhận được những tín hiệu sóng mạnh mẽ. Liệu có nền văn minh nào khác đã và đang tồn tại trước khi có con người hay đó chỉ là những căn cứ quân sự bí mật của một số quốc gia hùng mạnh nào đó? Tất cả chờ câu trả lời của nữ đặc vụ xinh đẹp Ana. Trò chơi đòi hỏi bạn không chỉ nhanh tay, phản ứng nhạy mà còn phải có óc phán đoán và thách thức lớn nhất chính là "con trùm" thông minh và cực mạnh.

ĐT: **Nokia:** 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108,6220, 6560, 6585, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 3220, 6020, 6021, 6230, 6235, 6235i, 6822, 7260, 7360 N-Gage, N-Gage QD, 3650, 3660 3230, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, N70, N91, 6680, 6681, 6682; **Motorola:** C380, C381, C385, C650, V176, V180, V220, V230, V235 C975, C980, E378i, E398, E550, V300, V360, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V555, V557, V600, V620, V635, V80, V975, V980, V3; **Samsung:** D410, D428, D500, D508, E530, E630, E720, Z500, E730, E618, E628, E728, E730; **Sony Ericsson:** F500i, K500i, Z500i, Z520i, K500c, K506c, K508c; D750i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, S600i, V600i, V800, W550i, W600i,W800i, W810i, Z1010, Z800i, K700c, K750c, K800c.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 06 GỬI 8740



Cơ hội để xã "xì trét" bằng cách đập phá tan hoang hay ủi sạch mọi thứ cản đường nếu bạn "dầu quân" cho Bulldozer Inc. Với chiếc máy ủi "hầm hố" có tiếng còi chát chúa và tiếng động cơ khủng bố, bạn phải dọn sạch xà bần ở những khu được đánh dấu và phá huỷ những tòa nhà quá "dát" thật chính xác. Nếu cẩn thận bạn có thể phá từng bức tường, nếu bạo lực bạn cứ thế mà ủi thẳng cho nhanh nhưng sẽ bị trừ điểm nếu phá những toà nhà không được đánh dấu hay gây tai nạn cho công nhân. Hãy dùng thuốc nổ hay thùng xăng khi cần thiết để tăng hiệu quả công việc và đừng quên bóp còi cảnh báo. Bạn có cơ hội khám phá đến 3 loại xe ủi khác nhau, tạo vô số bản đồ để thoả mãn niềm vui phá huỷ để xây mới. Game có hai chế độ chơi và cho phép lưu kết quả. Một game quá "đã" dành cho các bạn.

ĐT: **Nokia:** 6111 6136, 6230i 8800 8801, 6280 6131 6233 6265 6270 7370, 6600 3230 6260 6620 7610 N91, 6680 3250 6630 6681 6682 N70 N72, 7650 3660 NGAGE NGAGEQD, N92 5500 E60 E61 E70 N71 N73 N80 N90 N93, 3220 5140 5140i 5410 6020 6021 6030 6101 6103 6170 6230 6822 7260 7270; **Sagem:** MyS7 MyV85, MyV55 MyV65 MyV75 MyX4 MyX5-2 MyX7; **Samsung:** D500 E380 E620 E720, D600 D800 E900, E860V E770 E860, Z130, Z500 Z150; **Sharp:** 902 902SH SX813 V902, TM100; **Siemens:** CF75, CL75, CX65 C65 CX70 CX75 CXT65 CXT70 M65 M75 S65 SL65, EF81 SXG75; **Sony Ericsson:** K500i F500 F500i J300 J300i K300 K300i K310 K310i K500 K508 K508i K510 K510i W300 W300i Z520 Z520i Z530 Z530i, K700i D750 D750i K600 K600i K608 K608i K610 K610i K700 K750 K750i S600 V800 V800i W550 W550i W600 W600i W700; **Alcatel:** 565 OT565; LG: U8130 U8110 U8120 U8138 U8180 U8330 U8360 U8380, U880; **Motorola:** A1000, C975 V975, E1000 RazrV3X V1050 V3X, E770 E770v V980, SLVRL6 L6, V220 C380, V300 E1 E398 E550 E790 L7 PEBLU6 ROKRE1 RazrV3 RazrV3i SLVRL7 U6 V3 V3i V525 V550 V600 V635; **NEC:** E616 E228 E313 E338;

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 03 GỬI 8740

Lọt vào Top Ten những game ĐTDĐ hay nhất và được tải về nhiều nhất trên toàn Đông Nam Á trong năm 2006 (theo Acme Mobile).

Hỗ trợ kỹ thuật:

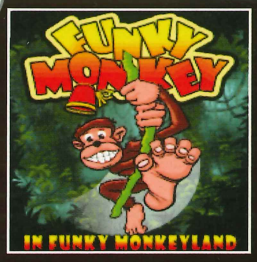
08-4042034

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

Nếu là phục vụ, bạn rót bia cho khách thế nào? Ly hay vại? "Xưa rồi Diễm"! Hãy vào vườn bia xứ Bavarian (Đức) và dùng súng bắn bia mới "dữ". Trong không khí và âm thanh đặc trưng của xứ nổi tiếng khắp thế giới về lễ hội, vườn bia, bạn phải mang bình bia nén và bắn chính xác bia vào miệng của bất kỳ vị khách nào đang khát. Nhớ bấm cho nhanh và chính xác số bàn và quan trọng hơn chỉ bắn vào ai khát đến "hả họng" nếu không bạn bị trừ điểm. Khách thì đông, vào vườn bia không ngớt hãy phục vụ càng nhiều càng tốt, nếu bạn làm tốt còn có điểm thưởng đó. Một game vui nhộn và dễ chơi!

ĐT: **Alcatel** 565; LG: U8130 U8110 U8120 U8138 U8180 U8330 U8360 U8380, U880; **Motorola:** A1000, C975 V975, E1000 RazrV3X, SLVRL6, V220 C380, V300 E398 E550 E790 PEBLU6 ROKRE1 RazrV3 RazrV3i SLVRL7 V525 V550 V600 V635; **NEC:** E616 E228 E313 E338; **Nokia:** 6111, 6230i 8800, 6280 6131 6270 7370, 6600 3230 3250 6260 6620 6630 6680 6681 6682 7610 N70, 7600, 7650 3650 3660 NGAGE NGAGEQD, N90, 3108 3200 3300 5100 6100 6108 6200 6220 6225 6585 6610 6610i 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i, 3220 5140 5140i 5410 6020 6021 6101 6170 6230 6822 7260; **Sagem:** MyS7, MyV55 MyV65 MyV75 MyX4 MyX7, MyX8; **Samsung:** D500 E620 E720, D600 D800, E300 E810 X480, E700 E330 E800 X460, E860V E770 E860, Z107M Z105 Z107, Z130, Z500; **Sharp:** GX10 GX10i, GX20 GX30 GX30i, TM100; **Siemens:** CF75, CL75, CX65 C65 CX70 CX75 CXT65 CXT70 M65 M75 S65 SL65; **Sony Ericsson:** K500i F500 F500i J300 J300i J500 J500i K300 K300i K500 K508 K508i K510 K510i W300 W300i Z520 Z520a Z520i Z530 Z530i, K700i D750 D750i K600 K600i K608 K608i K610 K610i K700 K750 K750i S600 V800 V800i W550 W550i W800 W800i W810 W810i Z1010 Z800 Z800i, S700 K790 K790i S700i W900 W900i, T610 T630 Z600.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 02 GỬI 8740



Game chạy&nhảy "điên cuồng nhất" để cứu những chú khỉ con dễ thương. Liệu bạn có đóng nổi vai chú khỉ cực kỳ khéo léo và nhanh nhạy để bảo toàn "băng khỉ" khi không chỉ đối đầu với những thổ dân trang bị giáo nhọn mà còn có bọn tinh tinh, rắn độc, nhện độc và những chiếc bẫy chết người. Thử xem! Những cú tung người lên ngọn cây cao nhất của rừng rậm nhiệt đới hay uốn lượn ngoại mục với cú nhảy dù bằng chiếc nón của mình và vô số quả chuối tươi ngon đang sẵn sàng trong Funky Monkey!

ĐT: **LG:** KG800 KG800chocolate, U8130 U8110 U8120 U8138 U8180 U8330 U8360 U8380, U880; **Motorola:** C975 V975, E1000 E1070 RazrV3X V1050 V3X, E770 E770v V980, SLVRL6 L2 L6 V235, V300 E1 E398 E550 E790 L7 PEBLU6 ROKRE1 RazrV3 RazrV3i SLVRL7 U6 V3 V360 V3i V525 V550 V600 V635; NEC E616 E228 E313 E338; **Nokia:** 3660, 6111 6136, 6230i 8800 8801, 6280 5300 6131 6233 6265 6270 7370, 6600 3230 6260 6620 7610 N91, 6680 3250 6630 6681 6682 N70 N72, 7650 NGAGE NGAGEQD, N92 5500 E60 E61 E70 N71 N73 N80 N90 N93, 3220 5140 5140i 5410 6020 6021 6030 6060 6101 6103 6170 6230 6822 7260 7270; **Sagem:** MyS7 MyV85, MyV55 MyX4, MyX8; **Samsung:** D500 E380 E530 E620 E720 E730 E750 E760 E880 X700, D600 D800 D820 D830 D840 D900 E900 P900 T809, E860V D520 E770 E860 E870 X800, Z130, Z500 Z140 Z150 Z220 Z300 Z310 ZM60 ZV40 ZX10 ZX20; **Sharp:** 902 902SH SX813 V902, GX20 GX20i GX30 GX30i, TM100; **Siemens:** CF75, CL75, CX65 C65 CX70 CX75 CXT65 CXT70 M65 M75 S65 SL65, EF81 SXG75, EL71, S68 C81 S75; **Sony Ericsson:** K500i F500 F500i J300 J300i K300 K300i K310 K310i K500 K508 K508i K510 K510i W300 W300i Z520 Z520i Z530 Z530i, K700i D750 D750i K600 K600i K608 K608i K610 K610i K700 K750 K750i S600 V800 V800i W550 W550i W600 W600i W700 W700i W710 W710i W800 W800i W810 W810i Z550 Z550i Z800 Z800i, S700 K790 K790i K800 K800i M600 M600i S700i S710 S710i W850 W850i W900 W900i, Z1010 Z1010i.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 04 GỬI 8740

TOP SPIN 2

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Quần vợt nhà nghề

Năm 2006 được xem là một năm đầy sự kiện của làng quần vợt trên thế giới: Andre Agassi giã từ sự nghiệp, Martina Hingis trở lại thi đấu.... Vào dịp cuối năm, Aspyr không quên mang đến những trận đấu quần vợt hấp dẫn bằng Top Spin 2 (TS2).

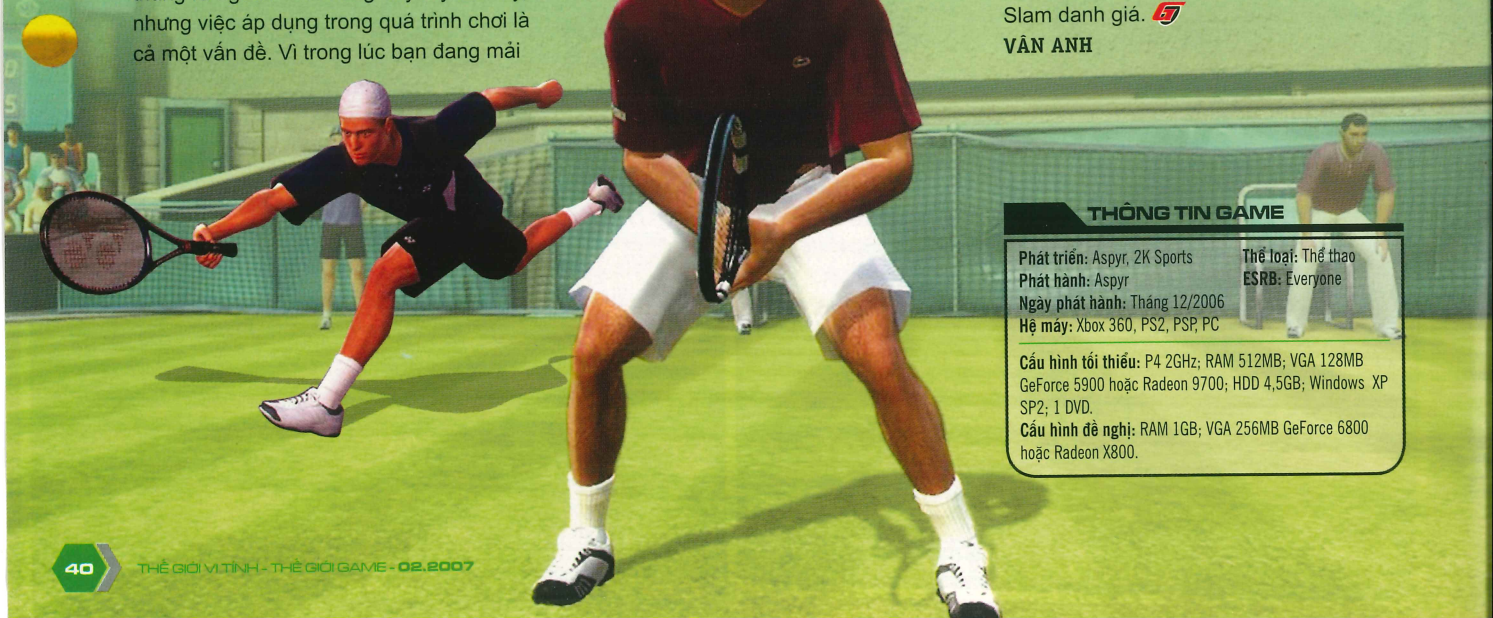
Diễn biến các trận đấu trong TS2 không có gì khác biệt quá nhiều so với phiên bản đầu tiên, bởi việc mô phỏng lối chơi quần vợt đã gần đạt đến "đỉnh". Nhưng để tạo thay đổi, TS2 đã thêm chức năng Risky shot - cú đánh mạo hiểm. Đúng như tên gọi, khi dùng chức năng này, các cú phát bóng hoặc đánh bóng sẽ mạnh hơn, nguy hiểm hơn, nhưng đồng thời cũng là nguy cơ gây ra tình trạng phát bóng lỗi hoặc đánh bóng ra ngoài nhiều hơn. Risky shot được thể hiện bằng một thanh đo mức độ đánh: nếu nhấn phím đủ lâu và chính xác (max) bạn sẽ đạt được hiệu quả là những cú đánh với lực tối đa, còn không, đa phần là rúc lưới hoặc phi thẳng ra ngoài. Tính năng này tuy rất hay, nhưng việc áp dụng trong quá trình chơi là cả một vấn đề. Vì trong lúc bạn đang mải chú ý đoán hướng bóng và tính đường đi kế tiếp thì thời gian đâu nữa để ngồi căn chỉnh thanh Risky shot. Kết quả: biếu không điểm cho đối phương. Muốn vận dụng thành thục tính năng mới này, chỉ còn cách chăm chỉ luyện tập. Lưu ý: do Top Spin 2 được chuyển từ X360 sang PC nên phần điều khiển "đậm" chất console. Muốn thi đấu hiệu quả, bạn nên sử dụng gamepad.

TS2 có nhiều chế độ chơi. Bạn có thể nhập cuộc ngay bằng Exhibiton match với một dàn ngôi sao quần vợt, hoặc thư giãn cùng bạn bè trong Party game. Và khi muốn "cày" như một fan chính hiệu của môn quần vợt, Carrer mode chính là sự lựa chọn tối ưu. Điểm nhấn của phần Carrer mode chính là nét thực và độ sâu mà nó mang lại. Thực ở chỗ bạn có thể tạo ra một tay vợt với những thông số chi tiết đến từng số đo, còn sâu ở chỗ phần này sẽ giúp bạn từ một tay vợt vô danh đứng thứ 200 trong bảng xếp hạng ATP (hay WTP - nếu bạn là nữ) dần trở thành một ngôi sao...

Điểm đáng chú ý của TS2 là đồ họa. Vốn được thiết kế cho hệ máy Xbox 360 nên game thừa hưởng những ưu thế về công nghệ dựng hình. Mô hình các tay vợt được thể hiện chi tiết và thực tế, tuy không có được những pha biểu hiện cảm xúc thường xuyên trên khuôn mặt, nhưng động tác của các tay vợt lại rất nhuyễn. Nếu để ý đến các sân đấu trong game, bạn sẽ thấy những vết nứt trên sân đất nện ở giải US Open, hay mảng cỏ xanh mượt ở giải Wimblendon, cùng những khán đài đầy ắp cổ động viên và các khu du lịch ngập tràn ánh nắng. Nếu có một chiếc PC với cấu hình đủ mạnh để bật tất cả các hiệu ứng, bạn sẽ không phải phàn nàn về những gì mình được chứng kiến.

Hãy bật to loa để tận hưởng bản nhạc sôi động và chinh phục những giải Grand Slam danh giá.

VÂN ANH



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Aspyr, 2K Sports
Phát hành: Aspyr
Ngày phát hành: Tháng 12/2006
Hệ máy: Xbox 360, PS2, PSP, PC
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB GeForce 5900 hoặc Radeon 9700; HDD 4,5GB; Windows XP SP2; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: RAM 1GB; VGA 256MB GeForce 6800 hoặc Radeon X800.

Thử Thách

TrackMania United®

Được sản xuất bởi những nhà thiết kế game trẻ trung, đầy tài năng của studio Nadeo, TrackMania United là phiên bản mới nhất và cũng được xem là một trong những phiên bản thành công nhất của dòng game này. Với thành công rất sớm, ngay từ lần phát hành đầu tiên vào năm 2003, TrackMania đã trở thành một trong những game đua xe phổ biến khá rộng rãi trên toàn thế giới. Một trong những thành công của game chính là cách chơi quen thuộc, vui nhộn nhưng không kém phần cuốn hút.

Có thể xem năm 2006 chính là năm của TrackMania, với sự có mặt trong giải đấu quốc tế được tổ chức tại Paris, còn được gọi là "Video Games World Cup". Giải diễn ra hoành tráng và cực kỳ hấp dẫn bởi sự góp mặt của hơn 40 quốc gia tranh tài cho chức vô địch "Best Driver".

Tuy lối chơi đơn giản nhưng đòi hỏi người chơi tập trung cao độ để có thể vượt qua các thử thách do game đề ra, nên TrackMania luôn tạo "lực hút" rất lớn cho các tay đua từ không chuyên đến chuyên nghiệp. Người chơi có thể tham dự cũng như ghi danh trên "bảng vàng" nhờ chức năng kết nối quốc tế do game hỗ trợ khá tốt.

Với mục chơi đơn, người chơi có thể tham dự hơn 200 vòng đua từ dễ đến "cực khó" với tốc độ chóng mặt của các loại xe thiết kế đẹp mắt. Mỗi loại xe cùng với "đấu trường" khác nhau sẽ đưa bạn đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác. Điều thú vị chính là sự khác biệt của các giải đấu, hầu như không có sự lặp lại! Các trường đua đều mang phong cách riêng biệt, người chơi tùy cơ ứng biến áp dụng tài năng của mình vào cuộc đua sao cho hợp lý nhất.

Trong phiên bản kỳ này, TrackMania đưa ra chế độ hoàn toàn mới: Stadium - với những chiếc xe độc nhất. Stadium đòi hỏi người chơi cần có kỹ thuật cao về điều khiển xe cũng như cách "vào ga" sao cho hợp lý nhất. Có thể nói đây chính là "đấu trường nóng bỏng" cho các tay đua khắp nơi thể hiện tài năng.

So với phiên bản trước (TrackMania Sunrise), game kỳ này được bổ sung số lượng khá lớn về chế độ tạo hình cho đường đua, với hơn 1000 mẫu khác nhau về đường đua, cảnh vật... người chơi "tha hồ" tạo riêng cho mình những đường đua không "đụng hàng" cùng với những chướng ngại vật như: bay qua thác nước, xoay vòng 360 độ... Ngoài ra, bạn còn có khả năng "tạo dáng" riêng cho "xế yêu" bằng những màu sơn rực rỡ, kết hợp với các mẫu hình dán được thiết kế ấn tượng. Đặc biệt, bạn còn có thể tạo riêng cho mình một đoạn phim ưng ý nhờ chức năng tinh chỉnh và làm phim do game cung cấp, chắc hẳn đây sẽ là một trong những nét hấp dẫn và độc đáo của TrackMania United.

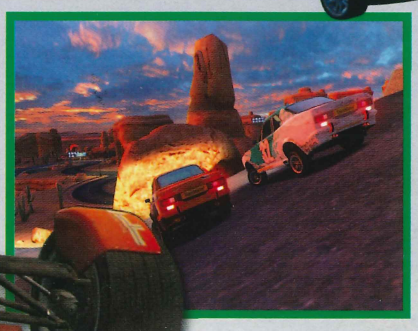
Nhìn chung, điều tạo nên thành công chính là lối chơi, cũng như những thử thách mới mẻ. Các đường đua với thử thách cao luôn được cập nhật từng giờ, từng ngày trên toàn thế giới.

SU SU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Nadeo
Phát hành: Focus Home Interactive
Ngày phát hành: 17/11/06
Thể loại: Đua xe
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 256MB; VGA 64MB + DirectX 9.0c; HDD 1.4GB; Window 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.



SILVERFALL

Tái thiết SilverFall

Bạn yêu thích thể loại "chặt và chém" trong Diablo, Dungeon Siege vang bóng một thời của Monte Cristo thì chắc hẳn bạn không nên bỏ qua SilverFall. Một lần nữa, Monte Cristo lại đưa người chơi phiêu lưu vào thế giới rộng lớn, với các kỹ năng độc đáo, cùng hệ thống nhiệm vụ hấp dẫn. Người chơi có thể chọn lựa chủng tộc yêu thích: human, elf, troll và goblin, thiết lập hình dáng theo các mẫu khác nhau. Khởi đầu game, bạn sẽ bị đẩy vào cuộc chiến nhằm bảo vệ thành SilverFall trước cuộc tấn công khốc liệt của lực lượng khoa học phát triển. Có thể xem game SilverFall chính là cuộc chiến giữa hai "chủng tộc" mạnh mẽ nhất: khoa học và siêu nhiên.

Điểm đặc biệt trong SilverFall chính là khả năng sửa chữa sai lầm khi đã học sai một kỹ năng nào đó, hoặc cảm thấy "skill" đó không thích hợp, người chơi có thể mua các kỹ năng khác tốt hơn. Hệ thống kỹ năng trong SilverFall được chia thành 3 nhánh chính: chiến đấu, phép thuật và đặc biệt. Tùy theo sở thích hay chủng tộc mà người chơi chọn, các kỹ năng mới và mạnh hơn sẽ lần lượt được "unlock" khi đạt đủ cấp độ trước đó.

Bạn sẽ không hề đơn độc trong cuộc chiến bảo vệ thành phố vì có sự trợ giúp đắc lực từ các "bạn đồng hành". "Họ" sẽ lần lượt xuất hiện và tham gia chiến đấu, giúp bạn hoàn thành các nhiệm vụ lớn nhỏ. Tuy được trang bị AI (trí thông minh nhân tạo) không được "sáng sủa" cho lắm, nhưng những người đồng hành tỏ ra khá được việc trong chiến đấu. Ngoài ra, bạn có thể trang bị vũ khí, đồ dạc và ra lệnh (tấn công, phòng thủ...) cho "những người bạn đường" này.

Với hệ thống nhiệm vụ nhiều và khá phức tạp, bao gồm cả nhiệm vụ chính và phụ, người chơi sẽ "chi tiêu" khá nhiều thời gian cho cuộc phiêu lưu trong thế giới rộng lớn của SilverFall. Thật may mắn khi nhà sản xuất thiết lập hệ thống bán hàng "dủ nhiều" để bạn không phải "về làng" trang bị thêm những gì cần thiết. Trong suốt thời gian thi hành nhiệm vụ, nhân vật của bạn sẽ dần mạnh hơn bởi những điểm thưởng "trang bị" cho sức mạnh, sự thông minh... để có đủ quyền năng và sức lực khôi phục lại "những gì đã mất" của thành SilverFall.

Chế độ chơi qua mạng cũng là nét nổi bật của game, người chơi có thể liên kết tối đa 8 người và cùng nhau đánh bại các quái vật xuất hiện với số lượng đáng kể. Ngoài ra, chế độ online còn cho phép người chơi đưa chính nhân vật đã tạo trong mục cốt truyện vào "chiến đấu", người chơi sẽ tha hồ tung hoành cũng như viết nên những trang "sử sách" cho riêng mình.

Hình ảnh game được Monte Cristo thiết kế quả rất đáng phục, hình ảnh nhân vật cũng như khung cảnh được trau chuốt kỹ càng, những chi tiết đổ bóng dẹp mắt, những thành trì đổ nát, những dòng nước lấp lánh trong ánh sáng huyền ảo... cùng với những nét vẽ mang tính đột phá cũng đủ làm "ngẩn ngơ" bất kỳ "kiếm khách" nào.

BIM BIM

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Monte Cristo
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 30/01/2007
Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 2,2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 10GB; Window XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz; RAM 1024MB; VGA 256MB.

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

TẨY RỬA TRITON-76

D.i.R.T.
ORIGIN of the SPECIES

Sự xuất hiện của loại virus "Triton-76" được sử dụng trong kế hoạch G.I.Ants của quân đội đã biến đám côn trùng trở thành mối nguy hiểm đe dọa tính mạng cư dân New York. Dirt, biệt danh của nhân vật chính, là một cô gái Mỹ khá hiện đại trong cách ăn mặc lẫn hành động, tìm cách giải cứu những người bạn của mình đang còn kẹt trong vòng nguy hiểm.

Cách chơi D.i.R.T - Origin of the Species khá đơn giản: chỉ cần nhanh tay diệt gọn đám quái vật có trên đường đi để bảo vệ tính mạng của mình và của dân chúng. Bạn được trang bị một khẩu súng ngắn "vô hạn đạn" và nhặt được thêm khẩu shotgun ở màn chơi đầu tiên. Mọi việc tưởng chừng khá đơn giản, nhưng khi bắt tay chơi thì bạn mới biết đến mức độ khó: "đào" đâu ra điểm để mua đạn dược hoặc trang bị các loại súng khác xịn hơn?

Phương thức hành động của bạn sẽ ảnh hưởng đến mức điểm số mà bạn đạt được. Chẳng hạn, số lần "speed kill", "stealth kill" của bạn càng nhiều, đặc biệt là diễn ra liên tiếp nhau, thì số điểm càng cao. Mỗi lần nhanh tay cứu được thường dân thì bạn cũng được cộng điểm. Ở màn đầu tiên, có 1 bí quyết kiếm điểm: vừa vào màn, bạn hạ ngay con nhện ở mức "stealth kill", rồi chạy ngay đến điểm kết thúc, thì số điểm đạt được là khá cao (trên 1500 điểm là chuyện... thường).

Là một game hành động góc nhìn người thứ ba, cộng với cách di chuyển theo kiểu WSAD quen thuộc nên tầm nhìn trong D.i.R.T - Origin of the Species xoay chuyển khá dễ dàng. Điểm thú vị nhất trong game là việc sử dụng các siêu năng lực của cô nàng Dirt: Telekinesis, Pyrokinesis, Magic Bullet... Và buồn cười nhất là độ chính xác vật lý của game có phần "dở", khi chơi, bạn sẽ hiểu nó "dở" như thế nào.

Với cách chơi chủ yếu là chạy và bắn, chuyện sử dụng được hết các năng lực này ngay từ đầu làm cho game trở nên... chán, không có tính "thi đua" và làm cho bạn không chịu tìm tòi (nếu từng chơi F.E.A.R, chắc hẳn bạn sẽ rất thích thú khi tìm được một bình tăng máu ở trong một vị trí tối tăm). Mặt khác, có một số năng lực không cần sử dụng, vì dùng chúng chỉ tốn thời gian mà thôi! Dù game chỉ có chế độ chơi đơn, nhưng hai chế độ Adventure và Time challenger cũng đủ làm bạn thỏa mãn.

Có một người cho rằng D.i.R.T - Origin of the Species chỉ là một bản sao "nghèo nàn" của Lara Croft trong Tom Raider. Cũng có phần đúng, mà cũng chẳng sao nếu bạn chỉ muốn chọn một game chơi cho vui.

LÊ DŨNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Nu-Generation
Phát hành: Tri Synergy
Ngày phát hành: 18/11/06
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIII 1Ghz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 4GB; 1 DVD.

Shaiya
Cuộc Chiến Huyền Thoại

Truyền thuyết kể rằng thế giới Shaiya được nữ thần Etaine tạo ra trong 333 ngày đêm. Sau đó, nàng tạo thêm các thần Thelaiosi cai trị vùng đất Teos Epeiros rộng lớn, vạn vật sinh sống trong sự yên bình và phát triển không ngừng. Rồi người Duiminas gây ra cuộc chiến, chống lại các vị thần, sỉ nhục thần Etaine nên tất cả đều bị chôn vùi dưới lòng đất bởi sự phẫn nộ khôn cùng của đất mẹ Aina. Kể từ đó Shaiya được chia thành 4 thế giới: Astral Lesod, Tiphreth, Teos Epeiros và Gehenna. Bên cạnh đó còn sự tồn tại của hai khoảng không gian: lâu đài Proshuke - nơi linh hồn nàng Etaine cư ngụ và tái sinh; vực Abyss - nơi thử thách người chết sẽ được lên thiên đàng hay xuống địa ngục.

Là một game online dạng MMORGP (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game), Shaiya - "Cuộc chiến huyền thoại' sẽ đưa bạn phiêu lưu vào thế giới rộng lớn với hệ thống nhiệm vụ hấp dẫn. Người chơi sẽ chọn con đường riêng cho mình theo hai "phe" chính: Liên minh Ánh Sáng (The Light) và Liên Minh Phẫn Nộ (The Darkness). Khi đã gia nhập bất kỳ liên minh nào, bạn cũng phải "trung thành" với liên minh đó; việc rời bỏ liên minh cũng đồng nghĩa với việc "tự xóa sổ" chính mình. Ngoài việc rèn luyện cấp độ, thi hành nhiệm vụ do game đưa ra, người chơi còn có vai trò quan trọng trong cuộc chiến hiện vẫn chưa phân thắng bại giữa hai liên minh. Cuộc chiến này không mang hương vị "chính - tà", cái "thiện" chống lại cái "ác", đây chính là cuộc chiến nhằm tìm lại khởi nguyên của thế giới mang tên Shaiya. Mỗi bên đều muốn được nàng Etaine hồi sinh và "phù hộ", nên việc hai bên đang chuẩn bị lực lượng cũng như "chiêu mộ anh tài" nhằm chiếm được nhiều "Thành Tích" là việc hoàn toàn dễ hiểu.

Mỗi liên minh đều do hai chủng người liên kết với nhau mà tạo thành. Liên minh Ánh Sáng gồm chủng Human và Elf kết hợp, còn Liên Minh Phẫn Nộ do Tyran và Vail tạo nên. Mỗi chủng tộc đại diện cho một cộng đồng lớn và phát triển không ngừng về kỹ năng chiến đấu cũng như phép thuật. Tùy theo sở trường cũng như niềm đam mê, bạn có thể trở thành một Chiến Binh thuộc Human, ra sức bảo vệ cho Ánh Sáng, hay trở thàng một Thích Khách ẩn mình trong bóng đêm chờ đợi "con mồi", làm nên những chiến tích vẻ vang cho Phẫn Nộ...

Một chi tiết không kém phần hấp dẫn, giúp người chơi luôn "thèm muốn" chính là việc sở hữu một thú nuôi - trợ thủ đắc lực cho bất kỳ nhân vật nào trong Cuộc Chiến Huyền Thoại. Ngoài việc "tăng tốc", tiết kiệm thời gian cho người chơi, thú nuôi còn đóng vai trò tăng thêm sức tấn công cho nhân vật, làm đối thủ hoang mang... Những thú cưỡi cấp cao còn "cho phép" các đôi uyên ương cùng nhau phiêu lưu qua các vùng đất bao la của Shaiya.

Hình ảnh thể hiện trong game quả là không thể "xem thường", với khung cảnh 3D đẹp mắt, người chơi có thể "thưởng thức" các kỹ năng nhân vật thi triển một cách "thiên biến vạn hóa". Âm thanh được thể hiện tốt qua các bài nhạc lúc du dương, lúc sôi động nhằm tăng kịch tính cho các cuộc chiến. Với bố trí hệ thống điều khiển dạng WASD, người chơi sẽ điều khiển nhân vật dễ dàng như bất kỳ game hành động offline nào.

Mặc dù MMORPG xuất hiện khá nhiều tại thị trường Việt Nam gần đây, nhưng có thể xem Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại là một trong những luồng gió mới vào thời điểm hiện tại. Các bạn hãy thử xem, biết đâu lại trở thành một trong những chiến binh huyền thoại trong Shaiya.

SU ĐỒNG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: SONOKONG Corp.
Phát hành: SaigonTel
Closed Beta: 20/01/2007
Thể loại: MMORPG
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 128MB; VGA 64MB; HDD 3GB; Windows 2000/XP.
Cấu hình đề nghị: P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.

Shaiya
Cuộc Chiến Huyền Thoại
www.shaiya.com.vn
20/01/2007 - CLOSE BETA
SONO KONG
SAIGON TEL
SONOV
Enjoy the Best

Tam Quốc Đại Chiến

Tam Quốc Chí (TQC) là một game chiến thuật chú trọng vào sự phối hợp nhịp nhàng giữa các binh chủng, tính toán việc bố trí quân đội... trong cả một quốc gia vì thế TQC có phần hoành tráng và rộng lớn hơn các game khác cùng thể loại. Đặc biệt khi người chơi phải vận dụng "cân não" đấu với các đối thủ người khác cũng tinh khôn không kém trong các trận chiến trực tuyến. Tam Quốc Đại Chiến (TQĐC) là một tính năng mở rộng mới của TQC, cho phép người chơi trong 2 giờ quy định diễn ra Đại Chiến tiến quân đánh bất kỳ thành trì nào trong số 33 thành trên bản đồ.

Hiện tại TQC có hai server là Thanh Long và Hỏa Phụng. Trong phiên bản đầu của game, TQC chỉ mở trước 18 thành trì, chia đều cho 3 nước Ngụy, Thục, Ngô. Hệ thống chiến trận TQĐC đã chính thức bắt đầu trên server Thanh Long kể từ sau ngày 09/11/2006.

Thời gian mở game chưa lâu, nên đẳng cấp người chơi mới chỉ ở mức trung bình, những trận chiến nảy lửa hấp dẫn vẫn còn chờ đợi phía trước. TQC không chỉ cần những võ tướng có thể một mình xông pha trong hàng ngũ đối phương, mà còn cần những vị chỉ huy tài ba. Một ví dụ nhỏ khi bạn đang chỉ huy quân đoàn của mình, cùng nhiều quân đoàn khác của nước Thục tấn công thành Giang Hạ của Ngô. Đang lúc "dầu sôi lửa bỏng" thì bạn nhận được thông báo thành Tân Dã đang bị Ngụy công kích, vậy bạn sẽ phải làm gì? Tiếp tục công thành hay lui quân cứu Tân Dã? Nếu bạn đã từng hâm mộ Chu Du, Gia Cát Lượng thì lúc này là dịp để bạn thể hiện mình. Ngoài ra, khi lập nhiều chiến công trên sa trường, bạn sẽ có nhiều cơ hội thăng quan tiến chức và bổng lộc tương xứng.

Hệ thống kỹ năng trong TQC rất phong phú và đa dạng. Những kỹ năng cấp thấp, cơ bản bạn sẽ dễ dàng có được khi mua sách học. Nhưng trong bản đồ Trung Nguyên rộng lớn, người chơi cần phải tìm đúng thầy hoặc may mắn nhặt được bí kíp mới có thể học được những tuyệt kỹ võ công "uy chấn thiên hạ". Tuy nhiên, một nhân vật tinh thông tuyệt kỹ cấp thấp vẫn có thể dễ dàng đánh bại nhân vật khác có tuyệt kỹ cấp cao nhưng chưa tinh thông, đó chính là nét hay của game.

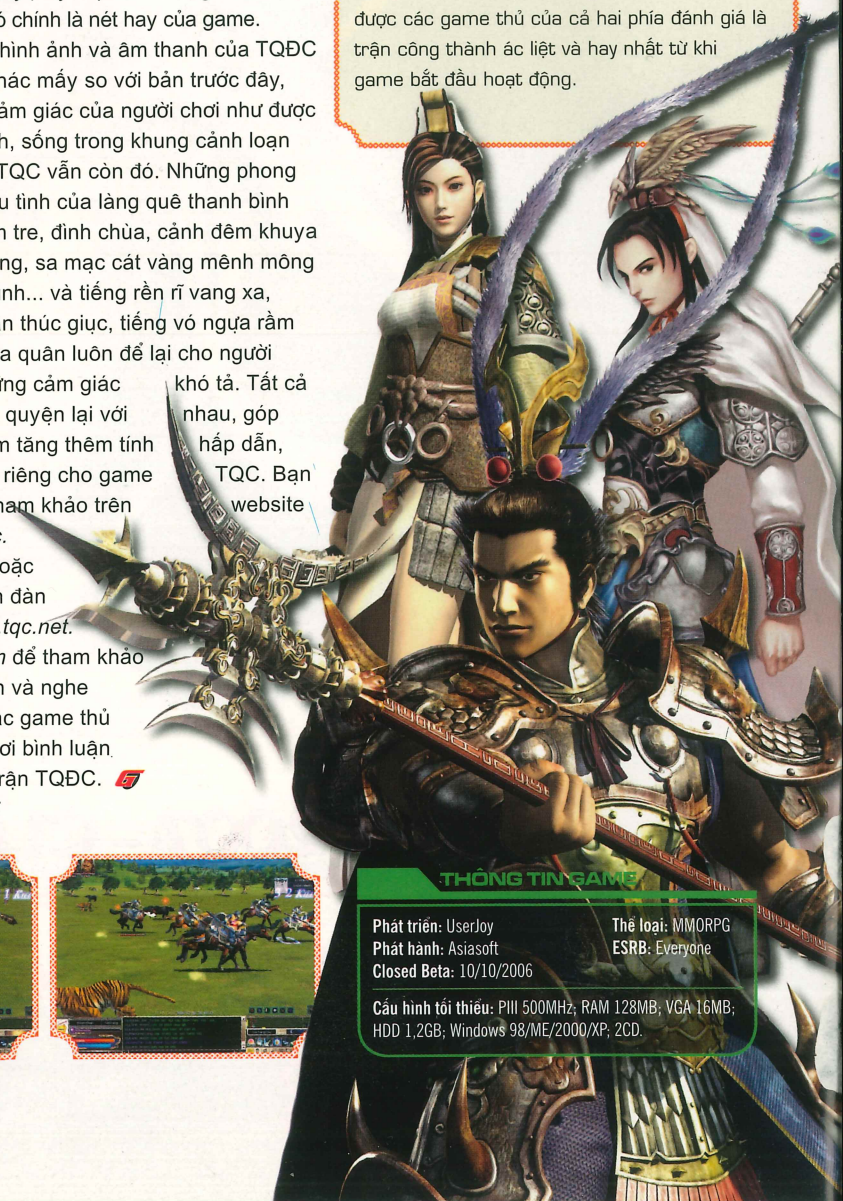
Tuy hình ảnh và âm thanh của TQĐC không khác mấy so với bản trước đây, nhưng cảm giác của người chơi như được hoà mình, sống trong khung cảnh loạn lạc thời TQC vẫn còn đó. Những phong cảnh hữu tình của làng quê thanh bình với khóm tre, đình chùa, cảnh đêm khuya trăng sáng, sa mạc cát vàng mênh mông lúc an bình... và tiếng rền rĩ vang xa, trống trận thúc giục, tiếng vó ngựa rầm rập lúc ra quân luôn để lại cho người chơi những cảm giác khó tả. Tất cả như hoà quyện lại với nhau, góp phần làm tăng thêm tính hấp dẫn, bản sắc riêng cho game TQC. Bạn có thể tham khảo trên website *www.tqc.net.vn* hoặc vào diễn đàn tại *www.tqc.net.vn/forum* để tham khảo thông tin và nghe chính các game thủ đang chơi bình luận về các trận TQĐC.

THÁI TỬ

Một vài diễn tiến trong TQĐC

Ngay từ khi bắt đầu TQĐC, khu vực biên giới của 3 nước là những nơi thường xuyên xảy ra các trận giao tranh khốc liệt nhất. Sau nhiều tuần giao tranh trực diện không có kết quả, quân Thục thay đổi chiến thuật, bất ngờ đột kích đánh chiếm được thành Sài Tang của quân Ngô. Do địa thế Sài Tang nằm sâu trong lòng nước Ngô, quân đoàn giữ thành này lại tỏ ra lơ là thiếu phòng bị nên ngay lập tức quân Ngô phái các đạo tinh binh hòng lấy lại thành bằng mọi giá. Đây có thể coi là một cột mốc quan trọng trong game về sự đột phá trong chiến thuật công thành, đánh dấu lần đầu tiên một đạo quân có thể chiếm thành trong lãnh thổ nước khác.

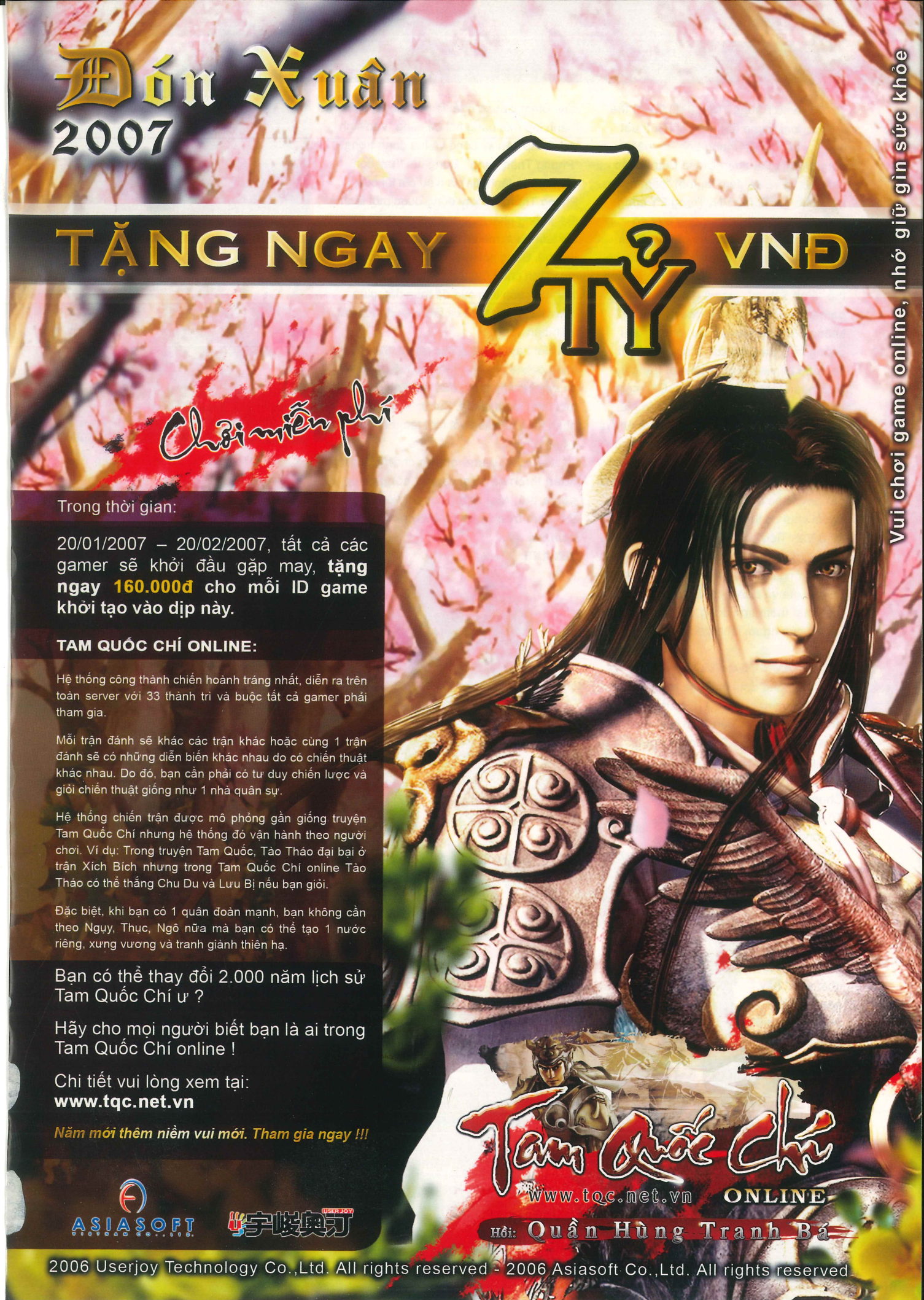
Sau khi TQC mở thêm 6 thành là Trần Lưu, Hán Trung, Dự Chương, Nghiệp, Kiến Ninh và Quế Dương, quân Thục đã nhanh chóng lần lượt thâu tóm cả ba thành cũng bằng chiến thuật đột kích bất ngờ. Sau nhiều lần đại bại, quân Ngô và Ngụy đã rất cảnh giác và mở các cuộc phản công mạnh mẽ nhằm mau chóng lấy lại thế cân bằng. Tiêu biểu trong giai đoạn này là quân Ngô đã từng kéo đại quân, hạ được thành Giang Châu của quân Thục. Tuy sau đó không lâu lại để mất thành, nhưng trận chiến đó đã được các game thủ của cả hai phía đánh giá là trận công thành ác liệt và hay nhất từ khi game bắt đầu hoạt động.



THÔNG TIN GAME

Phát triển: UserJoy
Phát hành: Asiasoft
Closed Beta: 10/10/2006
Thể loại: MMORPG
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 500MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 1,2GB; Windows 98/ME/2000/XP; 2CD.



2006 Userjoy Technology Co.,Ltd. All rights reserved - 2006 Asiasoft Co.,Ltd. All rights reserved

Close Beta với Phong Thần

Game Phong Thần (PT) thuộc thể loại game dàn trận chiến thuật trực tuyến mang tính "trí tuệ" đang trong gian đoạn Close Beta, chắc chắn đang và sẽ đem lại một "cảm hứng mới" cho game thủ VN. Trong PT cũng có tính năng buôn bán giống một số game khác, nhưng còn có những điểm khác biệt. Nếu bạn đi buôn mà không có kinh nghiệm thì chắc chắn sẽ rơi vào tình thế "5 ăn 5 thua"; giá cả hàng hoá trong game thay đổi đến mức chóng mặt. PT không có cướp hàng buôn, nhưng nếu chẳng may bạn đi buôn ở chỗ quái vật cấp cao thì việc bị chết và mất hàng là điều hoàn toàn có thể xảy ra. Cấp càng cao thì nhiệm vụ vận chuyển càng giúp người chơi kiếm được nhiều tiền và nhiều kinh nghiệm hơn, ngoài ra còn được sở hữu những phần thưởng có giá trị khác nữa. Ngoài Vận Thương, Vận Tiêu là một nét hay khác ở PT. Nếu ở Vận Thương người chơi có thể làm nhiệm vụ đơn lẻ thì ở Vận Tiêu, việc đó khó có thể xảy ra. Một chuyến tiêu với giá trị lớn, nếu người chơi không kết hợp chặt chẽ với đồng đội thì khó mà về đến đích. Điều này sẽ giúp thắt chặt thêm tính đồng đội và nâng cao vai trò của người lãnh đạo.

ĐỒNG TÂM CỘNG SỨC

Tính đồng đội - một đặc trưng không thể thiếu trong game PT. Nếu đã từng tham gia một Vạn Tiên Trận hay một Chu Thương Chiến Trường, thì người chơi chắc chắn sẽ nhận thấy tính đồng đội của game rất cao. Chung sức phá Vật Tổ trong Chu Thương Chiến Trường sẽ là một cơ hội thử thách tài lãnh đạo và tôn vinh tinh thần đồng đội. Để tham gia trận chiến "thập tử nhất sinh" này, nếu bạn "đơn thương độc mã", chắc chắn sẽ không thể tồn tại trong "loạn thế chiến địa" này. Điểm căn cơ nhất là người chơi phải thành lập một bang hội để cùng "vào sinh ra tử", lập nên kỳ công và lưu danh trong "Phong Thần bảng". Bang hội (hay còn được gọi là lãnh địa) là điều cốt lõi của Phong Thần. Để xây dựng được một lãnh địa, không phải một hay vài cá nhân có thể làm được mà là công sức của cả một tập thể. Bang hội phải cùng nhau góp sức giúp lãnh chúa đạt đẳng cấp để xây dựng lãnh địa, góp tiền của để mua đất, giúp cho mỗi cá nhân và cả lãnh địa được phát triển bền vững.

Nét hay, nét đẹp của game chiến thuật online chính là một tập thể đoàn kết, chung sức xây dựng dưới sự lãnh đạo của một lãnh chúa tài ba. Sự tôn vinh mỗi cá nhân luôn gắn liền với một tập thể mạnh và phát triển.

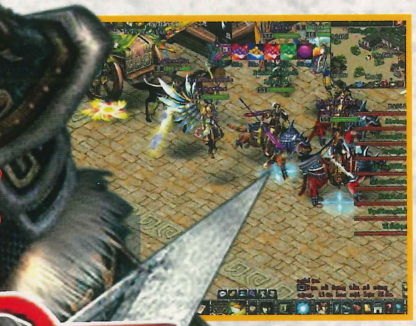
Hy vọng game nhanh chóng được hoàn thiện và sớm ra mắt cộng đồng game thủ. Mọi thông tin chi tiết có thể xem trên website *www.phongthan.com.vn*.

THY ANH

Cùng đi buôn nào!

Bình Thiên Quốc đại phá Vạn Tiên Trận

Chung sức phá Vật Tổ trong Chu Thương Chiến Trường



Vận Tiêu Thành Công

Bình Thiên Quốc chung sức xây dựng

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Kingsoft
Phát hành: Vinagame
Closed Beta: 09/12/06
Thể loại: MMORPG
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 500MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 700MB; Windows 98/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,7GHz; RAM 256MB; VGA 64MB.

Trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) sau hơn hai năm "khuấy đảo" thị trường game online Trung Quốc nay đã có mặt tại Việt Nam. Với những giải thưởng lớn đã đạt được tại Trung Quốc vào năm 2005: Game mới hay nhất, Game có hình ảnh đẹp nhất, Giải thưởng game sáng tạo nhất... công ty Quang Minh DEC đã chính thức đưa TGHM gia nhập làng game online Việt Nam bằng bản Closed Beta vào giữa tháng 12 vừa qua.

Được xây dựng theo dạng nhập vai truyền thống - bạn cần phải bỏ ra khoảng thời gian kha khá nhằm "cày" cấp độ, nhưng TGHM lại tỏ ra vượt trội nhờ việc trang bị cho người chơi chế độ "phiêu lưu, ngắm cảnh", giúp bạn có thể giải stress sau những giờ làm việc căng thẳng hay những nhiệm vụ gian nan. Theo thông tin từ nhà sản xuất, phong cảnh trong game sẽ được "quốc gia hóa" theo từng thị hiếu của mỗi cộng đồng game thủ, việc này cũng có nghĩa game thủ tại Việt Nam sẽ có cơ hội chiêm ngưỡng những danh lam thắng cảnh nổi tiếng của nước ta như: Chùa Một Cột, Vịnh Hạ long... hay cả Hồ Gươm. Điểm "sáng" của game còn nằm ở việc thể hiện cá nhân. Tuy là thế giới ảo nhưng điều mà đa số game thủ mong muốn chính là đưa hình ảnh thực của mình vào trong game để "không giống ai". Với TGHM, điều này hoàn toàn có thể! Game sẽ cho phép bạn tạo ra một khuôn mặt một 9 một 10 so với ảnh chân dung của chính mình nhờ "vô vàn" thông số trên khuôn mặt, từ màu tóc, kiểu tóc, lông mày đậm nhạt, mũi cao thấp... tất cả đều có thể tinh chỉnh dễ dàng. Đi đôi với khuôn mặt biểu cảm, người chơi còn có thể trang bị cho riêng mình những bộ cánh hợp thời, trang nhã ngoài những bộ giáp "lực lưỡng" trong chiến đấu. Đạt đến một cấp độ nhất định, bạn còn có khả năng xây dựng cho mình một cơ ngơi hoành tráng với vườn thượng uyển kiêu sa, hay những căn nhà be bé, thơ mộng bên thác nước hùng vĩ nằm đâu đó trên trong Thế Giới Hoàn Mỹ...

"Hành hiệp trượng nghĩa, thay trời hành đạo" - tôn chỉ cho bất cứ ai nào muốn trở thành một Kiếm Khách lỗi lạc, với sức mạnh phi thường cùng ý chí sắt thép, Kiếm Khách luôn làm các đối thủ chùn bước. Với 6 "dòng" chính: Kiếm Khách, Pháp Sư, Vũ Mang, Vũ Linh, Thần Thú và Tiên Thú, người chơi dễ dàng chọn cho mình một nhân vật thích hợp. Với ưu khuyết điểm khác nhau, người chơi cần phải "khôn ngoan" khi tạo nhân vật đặc trưng cho riêng mình.

Được thiết lập trên nền 3D "hoàn mỹ", người chơi dễ dàng tung hoành trong thế giới bao la và rộng lớn với quang cảnh hùng vĩ. Người chơi có thể từ trên khoảng không bao la chiêm ngưỡng thế giới trù phú, màu mỡ nhờ đôi cánh thiên thần, hay thể hiện khả năng bằng cách vượt đại dương nhờ khả năng bơi lội trang bị sẵn. Đảm bảo bạn sẽ ngỡ ngàng khi chợt thấy một đôi tình nhân "tay trong tay" lướt nhẹ trên không cười nói vui vẻ, hay một cặp nào đó "yên vị" trên lưng một chú tuấn mã tung vó trên thảo nguyên trong bóng chiều tà... Âm thanh cũng không để cho hình ảnh "lấn át", chắc hẳn chúng ta đã khá quen thuộc với bài "Fly with me" do Thủy Mộc Niên Hoa trình bày, đây cũng là bài hát chính cho TGHM. Chưa ngừng tại đó, một ngày không xa, game thủ của TGHM còn có cơ hội thưởng thức nhiều bài hát độc đáo từ radio trong game - một nét đầy thú vị cho game trực tuyến. Là một người yêu thiên nhiên, thích phiêu lưu hay ước muốn trở thành chiến binh mạnh mẽ... bạn có thể vào Thế Giới Hoàn Mỹ.

TRUNG HIẾU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Beijing Perfect World
Phát hành: Quang Minh DEC
Closed Beta:: 16/12/2006
Thể loại: MMORPG
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 3GB; Windows 2000/XP.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz; RAM 1024MB; VGA 64MB.

CHÀO MỪNG VIVA PIÑATA

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Rare Ltd
Phát hành: Microsoft Game Studio
Ngày phát hành: 09/11/2006
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: Xbox 360
ESRB: Everyone

Sau khi khá khởi sắc trên nền next-gen với Perfect Dark Zero, Kameo; Tim Stamper - đồng sáng lập hãng Rare danh tiếng - sớm nảy ra ý tưởng về một game mô phỏng dựa theo show truyền hình Viva Pinata được yêu thích tại Mỹ, Canada và Mã Lai. Dự án nhanh chóng được giao lại cho Gregg Mayles và nhóm thiết kế đảm nhận xêri Banjo-Kazooie trước đây. Sau nhiều ngày chờ đợi, trò chơi đã ra mắt vào ngày 10/11 vừa qua.

Bắt đầu trở thành nhà làm vườn của Viva Pinata, bạn khá vất vả bởi khu vườn bạn tiếp quản ban đầu chỉ toàn đá sỏi khá lộn xộn và công cụ duy nhất bạn được cung cấp chỉ là một chiếc xẻng khá cũ kĩ. Từ công cụ thô sơ, cùng những hạt mầm được cung cấp miễn phí, chẳng mấy chốc khu vườn của bạn dần trở nên sinh động với những thảm thực vật lung linh đầy màu sắc. Đây cũng là lúc các sinh vật Pinata bắt đầu chú ý đến khu vườn của bạn. Tùy hiện trạng của khu vườn có đáp ứng nhu cầu của các Pinata hay không (đồ ăn, thức uống...) chúng sẽ quyết dừng chân để trở thành cư dân hợp pháp trong khu vườn của bạn.

Khi các Pinata đã thuộc quyền sở hữu của mình, bạn có thể mặc sức tương tác với chúng tùy thích theo nhiều cách khác nhau. Như thay những cái tên dài loằng ngoằng bằng những biệt danh riêng, diện cho chúng những món trang sức, phục trang lộng lẫy đầy sắc màu; hoặc mai mối cho chúng và cho sản sinh những lứa Pinata mới. Điểm thú vị là để mai mối xuôi chèo mát mái, đôi khi bạn phải trải qua các trò chơi nhỏ khá hấp dẫn. Khi khu vườn đã trở nên chật chội bởi sự xuất hiện đông đủ các lứa Pinata, bạn có thể bán bớt chúng cho các cửa hàng để lấy tiền trang trải những vật dụng trang trí mới cho khu vườn.

Kinh nghiệm làm vườn của bạn ngày một tăng dựa vào các giải thưởng do các Pinata trao tặng. Việc này sẽ giúp bạn mở khóa được những vật dụng mới tại các shop đồ Costolot, Paper Pets... hay thu hút thêm các giống Pinata mới. Quan trọng hơn cả nó sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến sinh mệnh của các Pinata mà bạn đang sở hữu. Nhất là khi chúng phải chạm trán với những kẻ xâm nhập bất hợp pháp từ bên ngoài. Tất nhiên, bạn có thể nhờ dịch vụ bảo vệ và săn tìm Pinata của cô hàng xóm Gretchen Fetchem can thiệp, nhưng xét về lâu dài, đây không phải là phương án khả thi. Chính vì vậy, bạn cần ước chừng thời gian chính xác để tìm ra các loài Pinata mới khỏe mạnh, có khả năng tự vệ cao hơn và thay thế cho các chủng loại cũ. Việc này đôi khi đòi hỏi bạn phải hy sinh một số loài Pinata yêu thích (do vấn đề xung đột giữa chúng với những loài khác trong vườn).

Do hướng đến đối tượng chính là các bạn nhỏ nên gam màu của Viva Pinata trở nên khá rực rỡ nhưng việc này vô hình chung tạo cho trò chơi nét độc đáo riêng. Tuy nhiên, nếu để ý bạn sẽ thấy tốc độ khung hình của trò chơi có khá nhiều vấn đề khi vào những đoạn lưu game tự động. Dù vậy với cách chơi dí dỏm, nhẹ nhàng, trò chơi tỏ ra khá phù hợp với mọi đối tượng.

HUY HOÀNG

Snoopy chống Red Baron

Loạt truyện tranh Peanuts của Charles Schulz sau hơn 50 năm ra đời đã chiếm được trái tim của độc giả trên toàn thế giới. Những nhân vật đáng yêu trong bộ truyện lần lượt xuất hiện trên truyền hình, sản phẩm thương mại, bộ sưu tập DVD, rồi tiếp tục "lấn" sang lĩnh vực game: Snoopy VS the Red Baron (SVRB) là một trong số đó. Đừng làm nó với bất cứ một game mang tính thương mại nào khác, bởi đến với SVRB bạn sẽ dễ dàng bị cuốn hút vào những cuộc không chiến kịch liệt và dữ dội.

Anh chàng Charlie Brown có nuôi một con chó tên Snoopy và lúc nào cũng tự nhủ "Tại sao mình không có được một con chó bình thường như người ta nhỉ?". Nhưng nói thế có hơi quá không, khi Snoopy thực ra cũng đâu có gì bất thường, ngoài việc nằm ngủ trên nóc chuồng, chơi bóng chày và... mơ thấy mình là phi công chiến đấu cơ trong Thế Chiến I. Giấc mơ của Snoopy về các cuộc không chiến giờ đây được hé mở qua 22 màn chơi của SVRB. Trong game chú chó Snoopy sẽ xuất hiện trên một chiếc chiến đấu cơ "thứ thiệt" và hiển nhiên bạn chính là người điều khiển.

SVRB có cách điều khiển rất đơn giản, nhưng tỏ ra khá hoàn thiện. Bạn bước vào trò chơi với camera đặt đằng sau máy bay. Game cũng cho phép bạn thực hiện một số kĩ năng như lộn vòng 360 độ, xoay mình lách đạn chỉ với một nút bấm... Game có tất cả 22 nhiệm vụ, trong số đó có các trận đấu trùm. Nhiệm vụ được chia thành chính và phụ, ngoài bắn hạ đối phương, đôi lúc bạn còn âm thầm lẻn vào căn cứ địch, đánh cắp mật thư và bảo vệ đoàn vận chuyển lương thực... Sự thay đổi trong kiểu thiết kế nhiệm vụ làm SVRB đỡ nhàm chán, cùng lúc bạn lại được tận hưởng niềm vui thích với các món vũ khí trong game.

Với một chiếc máy bay bạn chỉ được trang bị tối đa 4 khẩu súng máy và nâng cấp chúng bằng tiền kiếm được trong game. Loại vũ khí thứ hai được trang bị thường là những quả pháo bông, bóng nước hay đơn giản là một quả bí ngô có tác dụng như một khẩu... shotgun. Đương nhiên, game không cho bạn những thứ này mà không có lí do. Có những lúc bạn phải đối mặt với một trời máy bay, xe tăng và tàu chiến, một quả pháo bông sẽ giải quyết vấn đề nhanh chóng; một ô cửa chỉ mở ra trong vài giây và bạn cần bắn hạ ngay con mắt bên trong thì đạn shotgun sẽ hiệu quả hơn... Nhìn chung vũ khí trong game được thiết kế tốt, các trận chiến nhờ đó cũng trở nên nhanh và ác liệt hơn.

Trong SVRB, bạn gặp lại hầu hết các nhân vật quen thuộc trong Peanuts như Charlie Brown, Linus, Lucy, Marcie, Woodstock... thật thuyết phục cùng các lời thoại như được lấy ra từ xêri phim hoạt hình cùng tên. Đối với một fan của Peanuts, việc ngắm nhìn Snoopy nhô đầu ra khỏi buồng lái, cô nàng Lucy hay gắt gỏng cùng anh chàng Charlie Brown ngớ ngẩn nhưng đáng yêu quả là một niềm hạnh phúc.

Game cho phép unlock các nhân vật bằng cách tìm đủ các chữ cái trong tên của họ. Cách chơi được thiết kế tốt, cốt truyện và nhân vật sát với nguyên bản, các trận chiến rất dữ dội cộng với những hiệu ứng hình ảnh đầy màu sắc đã làm nên sự độc đáo của SVRB. Còn nếu bạn là fan trung thành của Peanuts và Snoopy, bên cạnh mấy cái tách, mấy cái áo phông Peanuts, không thể thiếu được game Snoopy VS the Red Baron.

KHẢ LÊ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Smart Bomb Int.
Phát hành: Namco Bandai Games America
Ngày phát hành: 24/10/2006
Hệ máy: PS2, PC, PSP
Thể loại: Hành động, bắn máy bay.
ESRB: Everyone

Bộ sưu tập Genesis

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Backbone Entertainment
Phát hành: SEGA
Ngày phát hành: 07/11/2006
Hệ máy: PS2, PSP
ESRB: Teen

Ưu: Tuyển tập đầy ý nghĩa với 28 tựa game khác nhau; Bổ sung chế độ save/load tùy biến; Nhiều phụ lục sáng giá.
Khuyết: Còn thiếu một vài tựa game lớn khác.

Tuy sớm được đưa vào viện bảo tàng từ giữa thập niên 90 của thế kỷ trước, nhưng dư âm của những huyền thoại thời kỳ 16-bit dường như vẫn có được sức hấp dẫn riêng khiến nhiều thế hệ game thủ xưa lẫn nay luôn tìm đủ mọi cách để thưởng thức lại quá khứ hoàng kim. Nắm bắt được tâm lý "hoài cổ" của không ít game thủ hiện nay, tuyển tập Sega Genesis Collection sớm được ra mắt cho cả hai dòng máy có khá nhiều ảnh hưởng hiện nay là PS2 và PSP.

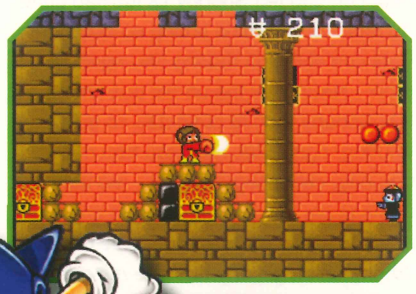
Bộ tuyển tập SGC bao gồm 28 trò chơi khác nhau, phần lớn đều là những tên tuổi nổi danh có ảnh hưởng tương đối trong lịch sử ngành game. Nét được đánh giá cao của SGC chính là độ phong phú về thể loại. Từ nhập vai thuần túy như Phantasy Star, Vermilion; platform 2D vui nhộn Ristar, Sonic the Hedgehog; đậm chất arcade của Comix Zone, Gain Ground, đến cả đối kháng tinh túy từng làm mưa gió một thời như Virtua Fighter 2.

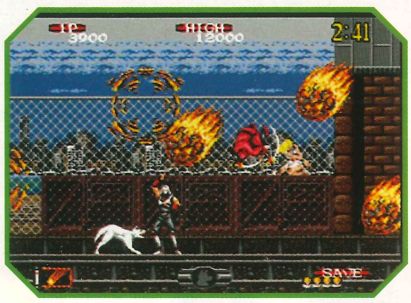
Một bổ sung sáng giá của SGC là thay vì ngồi hàng giờ liền không nghỉ để nếm được cảm giác "phá đảo" như trước kia thì bạn có thể quay lại cảnh chơi đang bỏ dở bất kỳ lúc nào, nhờ chức năng save/load tùy biến. Mặt khác, với một số game đi cảnh và plaform hấp dẫn như Golden Axe, Sonic the Hedgehog 2 được tích hợp sẵn tính năng co-op (trên phiên bản PSP qua giao tiếp Wi-Fi) bạn hoàn toàn có thể song hành với bạn chơi khác để cùng vui vẻ thưởng thức. Ngoài chức năng giải trí là chính, sau khi hoàn thành các tựa game trên, bạn sẽ mở khóa được những đoạn phỏng vấn về quá trình làm game, các đoạn cheatcode và thậm chí cả những khúc trailer sống động về những tựa game sắp tới dành cho thế hệ "next-gen". Việc này làm tăng giá trị vốn có của SGC, đồng thời trở thành món quà khích lệ không nhỏ cho các fan sưu tầm chính hiệu.

Để việc thưởng thức được trọn vẹn, nhà phát triển hầu như không can thiệp nhiều về đồ họa cũng như âm thanh của trò chơi; ngoại trừ việc hỗ trợ "progressive-scan" cho phiên bản PS2 và cho phép người chơi can thiệp trong visual options ở phiên bản PSP để các trò chơi có thể hiển thị toàn màn hình bên cạnh thiết lập mặc định.

Thay vì loay hoay với các chương trình giả lập với nhiều thông số phức tạp chỉ để thưởng thức các game đỉnh trên máy Genesis năm xưa, bạn có thể chọn SGC như một món quà đầy ý nghĩa trong dịp đầu năm mới đến từ SEGA.

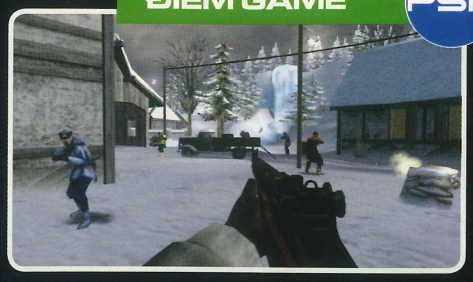
ĐẠI NGHĨA





MEDAL OF HONOR HEROES

ANH HÙNG THẾ CHIẾN



Trong khi đối thủ "không đội trời chung" trên chiến trường Đệ Nhị – Call of Duty từ Activision vẫn chưa có động tĩnh gì về phiên bản dành riêng cho hệ handheld, thì "ông lớn" EA đã nhanh tay nắm bắt cơ hội sớm hơn khi ra mắt thương hiệu Medal of Honor trên PSP bằng tựa mới mang tên Heroes (MOHH).

Điểm khá thú vị là trong toàn bộ chiến dịch của MOHH, người chơi sẽ có dịp gặp lại những người quen năm xưa. Họ bao gồm trung sĩ John Baker (MOH Allied Assault Breakthrough), đại úy hải quân Mỹ – William Holt (MOH European Assault) và chàng trung sĩ Jimmy Patterson (MOH, MOH Frontline). Với tổng cộng 15 màn chơi, người chơi sẽ theo chân ba chàng lính trên qua các chiến dịch lớn tại Ý, Hà Lan, Đức và Bỉ. Các chiến dịch tỏ ra khá đa dạng với vô vàn thử thách khác nhau như phá hủy ngọn hải đăng nơi địch trú đóng, đột nhập vào căn cứ đối phương để đánh cắp những giấy tờ quan trọng liên quan đến cuộc chiến...

Thông thường mỗi chiến dịch trong Heroes được phân rõ ràng thành mục tiêu chính và mục tiêu phụ. Nếu ưa thích chiến thuật "tốc chiến tốc thắng", bạn chỉ cần tập trung giải quyết các mục tiêu chính đề ra là có thể hoàn tất màn chơi sớm. Bù lại thành tích được đánh giá sẽ khiêm tốn hơn nhiều so với việc lùng sục và cố gắng hoàn tất thêm những mục tiêu phụ. Việc này cũng đồng nghĩa bạn sẽ tạm gác các phần thưởng giá trị như nhân vật mới để sử dụng cho chế độ chơi mạng. Lý do khác thuyết phục hơn để hoàn thành các nhiệm vụ phụ là thời gian để bỏ ra cho chúng khá ngắn (chỉ khoảng dăm ba phút) và thường được đơn giản hóa trong các vòng lặp như tìm kiếm các văn bản, chiếm và trụ lại ở các cứ điểm nóng...

Trí thông minh trong Heroes thực sự không ấn tượng lắm. Đối phương dù cũng biết tìm vị trí để "cover", yểm trợ nhau, nhưng trường hợp bị bắt gặp thì lại ngẩn "tò te" như trời trồng hay vẫn bước đều bước dù phía trước có vật cản hầu như không phải chuyện hiếm. Các đồng đội máy mà bạn tin tưởng cũng không khá gì hơn. Họ thường xuyên rời khỏi vị trí an toàn để xông pha trận mạc như những cảm tử quân và khiến bạn không khỏi nhiều lần bực bội vì tầm ngắm của bạn bị họ che khuất. Thậm chí các chàng lính cả phe ta và đối thủ còn ngây thơ đến mức vẫn ung dung chiến đấu dù lựu đạn đang chuẩn bị nổ nằm ngay sát bên cạnh. Vì vậy đừng ngạc nhiên khi bạn có thể hoàn tất toàn bộ phần chơi đơn của Heroes với thời gian ngắn kỷ lục (gối đầu trong khoảng 4 giờ chơi).

Có lẽ niềm an ủi duy nhất cho các fan chính là mục chơi mạng hỗ trợ 8 người qua giao tiếp Wi-Fi. Mặt khác, bạn có thể nới rộng con số này lên 32 người như nhà sản xuất đã quảng cáo bằng việc tải phần mềm tại trang web chính của game để biến PC thành server chính. Tất nhiên, trước khi tìm kiếm bạn chơi trên mạng để cùng tranh tài, bạn hoàn toàn có thể thử sức cùng máy tại skirmish.

Đồ họa của game chỉ dừng lại ở mức trung bình và hầu như không có nét gì nổi bật so với các game cùng thể loại. Có lẽ đây là nguyên nhân chính giúp Heroes chạy mượt mà trong những cảnh chơi nhiều hiệu ứng phức tạp như mưa, tuyết rơi. Đổi lại, phần âm thanh mô phỏng lại được tái hiện khá sống động từ tiếng lựu đạn nổ, tiếng súng liên hồi, hay âm thanh kêu cứu của các đồng đội bị thương. Với khá nhiều khuyết điểm mắc phải, MOOH xem ra khó tìm được lời thuyết phục "xuôi tai" với các tín đồ FPS. Và người hâm mộ lại tiếp tục nuôi hy vọng mới trong phiên bản kế.

NGUYÊN BÌNH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: EA Canada
Phát hành: EA
Ngày phát hành: 23/10/2006
Hệ máy: PSP
ESRB: Teen

Ưu: Mục chơi mạng hỗ trợ tốt; Âm thanh thể hiện khá.
Khuyết: Phần chơi đơn quá ngắn; AI máy đáng thất vọng.

bản năng gián điệp

CIPHER COMPLEX

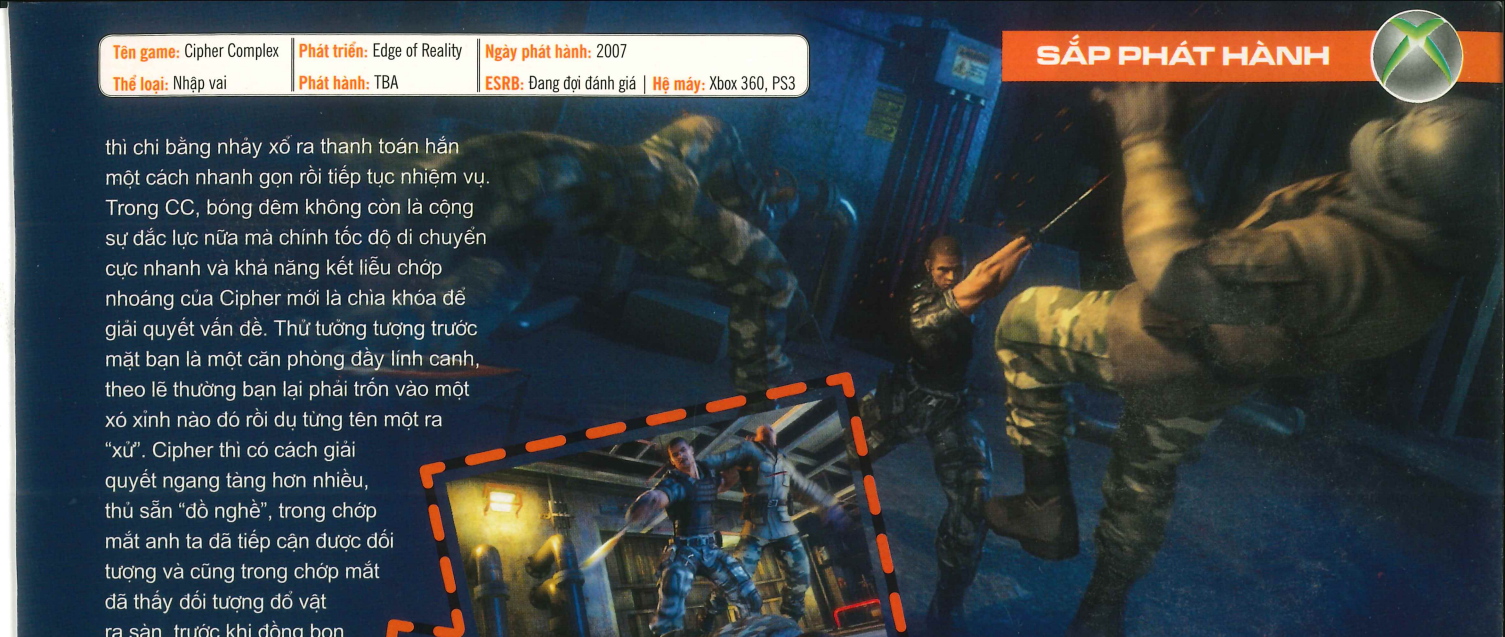
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Có điểm gì chung giữa Metal Gear Solid, Splinter Cell hay Thief? Tất cả đều là game hành động bí mật và đều có một công thức chung dành cho người chơi: hành tung bí ẩn, lấy bóng đêm làm đồng đội và âm thầm đột nhập căn cứ của đối phương để thực thi điệp vụ. Cũng vì lý do phải hành động cực kì cẩn thận nên những game dạng này thường tiêu tốn rất nhiều thời gian. Nếu đẩy nhanh tốc độ lên thì lại không còn mang đặc điểm của game hành động bí mật nữa. Có cách nào dung hòa giữa yếu tố bí mật li kì của game stealth action và những pha hành động xuất thần không? Cipher Complex (CC) có thể là câu trả lời sắp tới dành cho game thủ của hai dòng game.

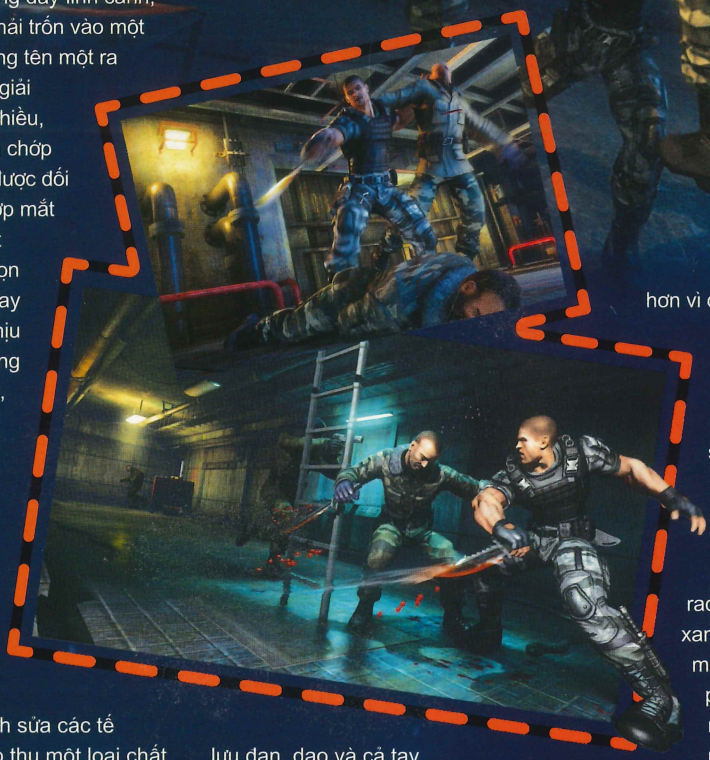
Mặc dù chưa gây được tiếng vang trong bất kì buổi trình diễn nào nhưng CC lại tiềm tàng khả năng trở thành một quả bom tấn trong thời gian ngắn sắp tới bởi có quá nhiều điểm đáng chú ý. Được dàn dựng bởi đạo diễn Mark Bristol từng góp mặt trong bộ phim The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe cùng nhiều xuất phẩm khác, CC có một cốt truyện chuyên nghiệp theo đúng phong cách Hollywood với nhiều diễn biến và tình tiết thắt/mở nút đầy kịch tính. Lấy bối cảnh và dựa trên những sự kiện có thực trên thế giới, lồng thêm những tình tiết hư cấu, CC đưa người chơi vào một thế giới giả tưởng nhưng rất gay go, căng thẳng xoay quanh đề tài vũ khí hạt nhân và hệ thống tình báo tinh vi. Nhân vật chính Cipher Complex làm việc cho cơ quan an ninh quốc gia, với kinh nghiệm tham chiến trong cuộc chiến tranh vùng vịnh, Cipher nhanh chóng trở thành một đặc vụ truy tìm vũ khí hạt nhân. Nhưng trong quá trình thực thi nhiệm vụ, Cipher bị một tay buôn vũ khí phản bội và thủ tiêu. Nhờ vào công nghệ bí mật quân sự, Cipher được hồi sinh và cấy vào cơ thể những vũ khí sinh học để phục vụ cho công tác gián điệp. Một lần nữa, Cipher dẫn đầu một biệt đội quay trở lại nhiệm vụ, điều tra và chặn đứng sự lan rộng của vũ khí hạt nhân.

Như đã giới thiệu, không giống bất kì game hành động bí mật nào bạn đã từng chơi, tuy vẫn thuộc dòng stealth action nhưng gameplay của CC mang tiết tấu dồn dập và thoải mái hơn. Lấy ví dụ với Splinter Cell, chắc các bạn chưa quên cảm giác căng thẳng đến nghẹt thở mỗi lần đối thủ đi ngang qua chỗ ẩn nấp của mình và phải kiên nhẫn ngồi chờ hắn bỏ đi. Thật là mất thời gian! Với CC thì không như thế, nếu phải ngồi lì trong bóng đêm chờ đợi

Tên game: Cipher Complex	**Phát triển:** Edge of Reality	**Ngày phát hành:** 2007	
Thể loại: Nhập vai	**Phát hành:** TBA	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** Xbox 360, PS3



thì chỉ bằng nhảy xổ ra thanh toán hắn một cách nhanh gọn rồi tiếp tục nhiệm vụ. Trong CC, bóng đêm không còn là cộng sự đắc lực nữa mà chính tốc độ di chuyển cực nhanh và khả năng kết liễu chớp nhoáng của Cipher mới là chìa khóa để giải quyết vấn đề. Thử tưởng tượng trước mặt bạn là một căn phòng đầy lính canh, theo lẽ thường bạn lại phải trốn vào một xó xỉnh nào đó rồi dụ từng tên một ra "xử". Cipher thì có cách giải quyết ngang tàng hơn nhiều, thủ sẵn "đồ nghề", trong chớp mắt anh ta đã tiếp cận được đối tượng và cũng trong chớp mắt đã thấy đối tượng đổ vật ra sàn, trước khi đồng bọn còn lại kịp nhận ra sự thay đổi thì chúng cũng đã chịu chung số phận như những tên khác. Nói cách khác, trong các game "steath" khác, so sánh hơi khập khiễng là người chơi giống như con chuột lẩn trốn trong bóng đêm, còn với Cipher người chơi sẽ là cú vọ!



Sở dĩ Cipher có được khả năng xuất quỷ nhập thần như thế là nhờ đã được chỉnh sửa các tế bào trong cơ thể để hấp thụ một loại chất kích thích đặc biệt nhằm tăng cường sự linh hoạt và dẻo dai của cơ bắp (một dạng doping có tác dụng tức thời). Cũng vì lí do đó mà thuốc kích thích là loại vật phẩm quan trọng nhất trong trò chơi. Người chơi sẽ được cung cấp một số lượng bình thuốc nhất định và phải biết cách sử dụng hợp lý; Nhưng vì chỉ mang tính chất bổ trợ chứ không phải biến Cipher thành một siêu nhân nên khi sử dụng người chơi vẫn phải hạn chế để nhân vật bị "ăn đòn" nếu không muốn game over.

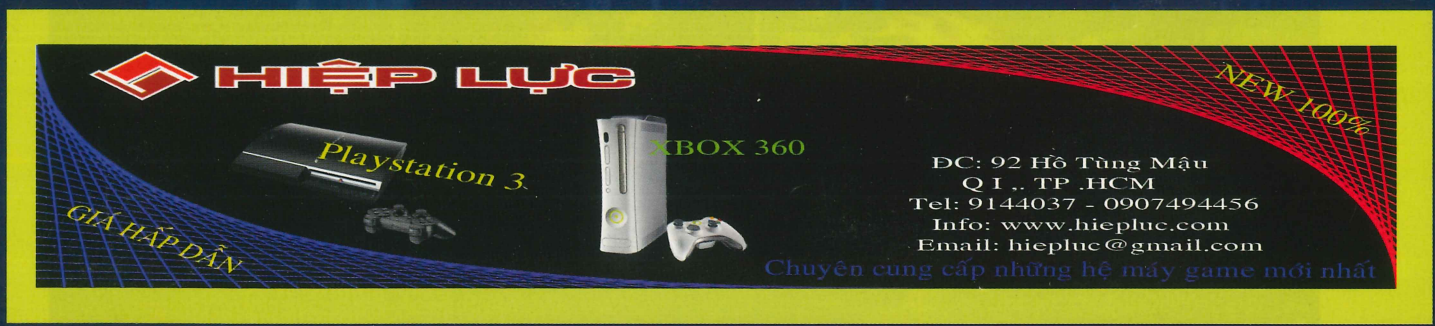
Ngoài những năng lực đặc biệt khi sử dụng thuốc kích thích, Cipher còn thể hiện đúng chất của một chiến binh qua việc sử dụng thành thạo các loại vũ khí như súng, lựu đạn, dao và cả tay không với khả năng kết liễu đối phương chỉ trong tíc tắc. Do đó, gameplay sẽ cho phép người chơi không quá lệ thuộc vào những bình thuốc mà vẫn tồn tại được trong game.

Tuy nhiên, không vì những pha hành động như trên mà game mất đi bản sắc "steath" của mình. Có những trường hợp khi không thể dùng đến biện pháp mạnh thì người chơi phải tiếp tục ẩn mình khéo léo không để bị phát hiện. Để hỗ trợ cho việc này, game cung cấp một số công cụ hiệu quả bao gồm thanh đo mức độ an toàn và bộ radar cực nhạy. Khác với bộ cảm ứng ánh sáng và âm thanh trong Splinter Cell, thanh đo của CC bao quát hơn vì đơn giản lẩn trốn không chỉ là nấp trong bóng tối. Chẳng hạn khi đang bị rượt đuổi mà bạn nhanh chóng hòa mình vào một đám đông ồn ào tấp nập thì thanh đo sẽ không báo động vì đối phương chắc chắn khó lòng tìm ra bạn.

Mặt khác, bạn có thể kết hợp với chiếc rada để phối hợp hành động cho hiệu quả; trên rada không chỉ hiển thị những đốm xanh chi chít mà còn phân biệt bằng màu sắc cho biết hiện trạng của đối phương. Màu xanh là bình thường, màu vàng là đang nghi ngờ còn màu đỏ là đang chủ động săn đuổi bạn. Theo đó bạn sẽ biết hướng nào nên đi, hướng nào nên tránh.

Vì chưa hoàn thành nên ngày phát hành cho CC vẫn chưa được ấn định, nhưng nhà sản xuất cho biết sẽ có hai phiên bản dành cho X360 và PS3. Liệu CC có thành một đối trọng cho Splinter Cell: Double Agent vừa phát hành hay chỉ là một phiên bản "nhái" theo, điều đó còn tùy vào sự tiếp nhận của game thủ. Phá vỡ nguyên tắc của một game hành động lén lút, CC dường như hơi "liều", "đột phá" thường bắt nguồn từ "liều lĩnh" mà và chúng ta cùng chờ xem kết cục ra sao.

ANH KIỆT



Alien Shooter: Vengeance

Thể loại: Hành động - Chiến thuật | **Phát triển:** Sigma-Team | **Phát hành:** CDV | **Ngày phát hành:** 22/1/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

Game đưa người chơi đến với thế giới tương lai 100 năm nữa. Trái đất bắt đầu bị những chủng tộc ngoài hành tinh xâm chiếm bởi một tập đoàn công nghệ cao nào đó đã vô tình mở bung cánh cổng huyền bí ngăn cách thế giới và dãy thiên hà. Dĩ nhiên, nhiệm vụ chính của bạn lúc này là chiến đấu bảo vệ trái đất khỏi sự xâm lăng bằng cách sử dụng shotgun, tiểu liên, súng trường và những món đồ chơi "hitech" khác. Game cung cấp 6 nhân vật để người chơi lựa chọn (3 nam và 3 nữ với kỹ năng chiến đấu khác nhau), gameplay tương tự như Diablo, Titan Quest hay bất kỳ game hành động nhập vai nào. Bên cạnh mục chơi đơn, Alien Shooter: Vengeance còn hỗ trợ mục chơi multiplayer với chế độ co-op và đối kháng.

The Sims Life Stories

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Maxis | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 6/2/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

The Sims Life Stories là phiên bản đầu tiên trong dòng The Sims Stories mới nhất của Maxis. Bạn sẽ xây dựng một gia đình Sim, đưa họ vượt qua những thời khắc quyết định của cuộc sống sôi động. Sinh ra trong thời đại máy tính, phiên bản này được nhà phát triển tuyên bố là "rất thích hợp với những người sử dụng máy tính xách tay" vì bạn có thể chơi liên tục hoặc tạm dừng khi đóng/mở máy, thậm chí là vừa tán gẫu vừa kiểm tra e-mail ngay trong lúc chơi!

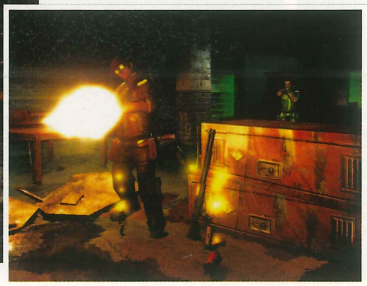
War Front: Turning Point

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Digital Reality | **Phát hành:** CDV | **Ngày phát hành:** 19/2/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Điều gì sẽ xảy ra nếu Hitler bị ám sát sớm hơn trong chiến tranh thế giới lần 2 và bộ máy chiến tranh Đức có một chế độ lãnh đạo mới? Liệu Đức có sẵn sàng "bắt tay" Mỹ để cùng thực hiện mưu đồ bá chủ thế giới? Chỉ cần thay đổi một vài yếu tố lịch sử, Digital Reality đã tạo nên một bước ngoặt lớn với War Front: Turning Point, đặt vận mệnh thế giới vào tay bạn, đưa lịch sử loài người rẽ sang một hướng hoàn toàn mới.

Red Ocean

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Collision Studios | **Phát hành:** DTP | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

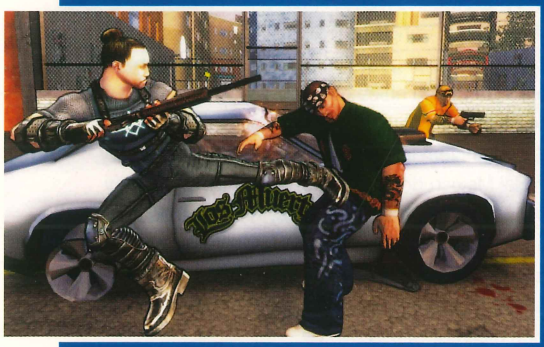


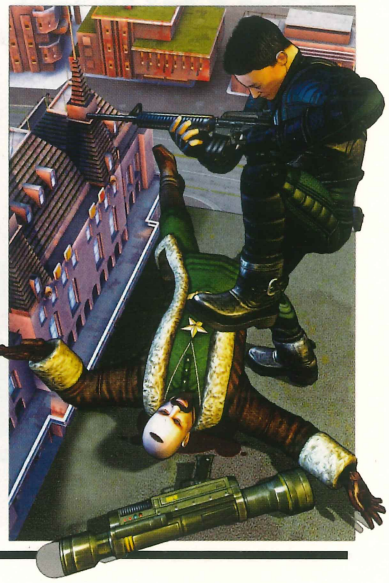
Nếu đã chán chơi game hành động trên mặt đất, mời bạn theo chân Jack Hard - một tay săn kho báu - khám phá những bí ẩn nằm sâu trong lòng đại dương. Jack tình cờ phát hiện một trạm nghiên cứu của Liên Xô có từ thời chiến tranh lạnh nhưng nay đã trở thành căn cứ của một tổ chức khủng bố. Khi mà các khẩu súng máy, shotgun... thông thường không hoạt động được dưới nước thì loại vũ khí nào sẽ được sử dụng để loại trừ những mối hiểm họa? Hãy chờ xem.

Crackdown

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Realtime Worlds | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **Ngày phát hành:** 20/2/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** Xbox 360

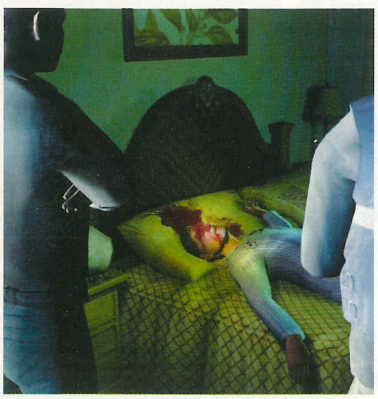
Sau thành công vang dội của Gears of War trên đấu trường Xbox 360, Microsoft đã nhanh chóng lên tiếng phát hành trò chơi hành động - bắn súng Crackdown ngay trong quý 1 này. Game sẽ đưa bạn vào vai một siêu đặc vụ có nhiệm vụ quét sạch bọn tội phạm ở thành phố Pacific City. Không giống hầu hết các game cùng thể loại, Crackdown thậm chí còn cho phép bạn và một bạn chơi khác kết hợp lại để hạ gục 21 tên trùm đến từ 3 thế lực ngầm: băng đảng Los Muertos, tập đoàn công nghệ cao Shai-Gen và tập đoàn tội phạm có tổ chức Volk. Gameplay của Crackdown xoay quanh một hệ thống kỹ năng 5 chiều và đặc biệt hơn hết là tính năng chơi co-op qua mạng. Khi lùng sục xung quanh Pacific City và chiến đấu chống bọn tội phạm hung ác, bạn sẽ nhận được những điểm thưởng cho chỉ số về sức khỏe, vũ khí, xe cộ, sự nhanh nhẹn và kỹ năng sử dụng chất nổ.





CSI: Crime Scene Investigation Hard Evidence

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Telltale | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 6/3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

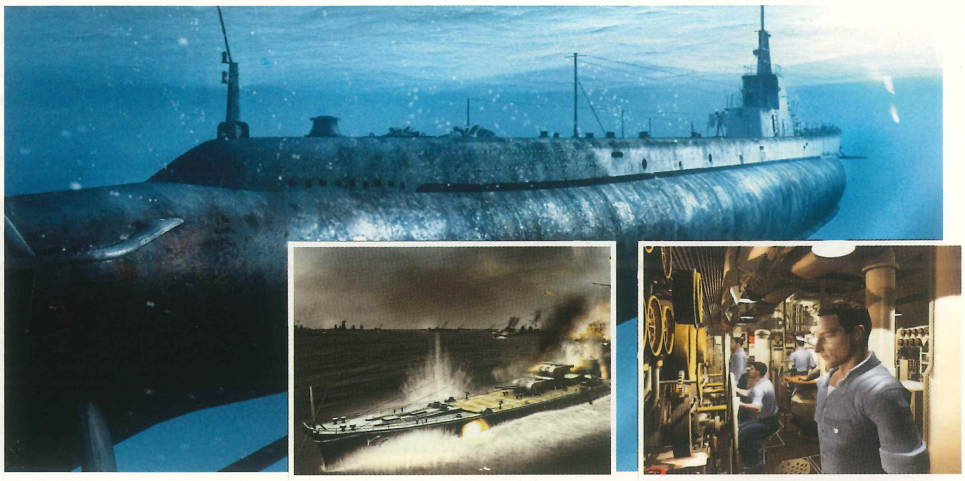


Kể từ khi phiên bản Crime Scene Investigation đầu tiên được Ubisoft phát hành vào năm 2003 cho đến nay, đã có khoảng 2,4 triệu bản của dòng game CSI được bán ra trên toàn cầu. Với phiên bản Hard Evidence mới, bạn sẽ tiếp tục công việc điều tra tội phạm tại thành phố Las Vegas với hai nhân vật chính là thám tử Gil Grissom và Catherine Willows. Hard Evidence cung cấp các nghiệp vụ phục hồi dấu vết và dựng lại hiện trường tiên tiến nhất, một phòng thí nghiệm phân tích các bằng chứng và những thiết bị hỗ trợ cao cấp khác phục vụ cho quá trình điều tra.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Ubisoft Romania | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 13/3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Được phát triển bởi một studio của Ubisoft đặt tại Rumani, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific sẽ đưa người chơi vào lòng đại dương sâu thẳm trong vai trò chỉ huy một tàu ngầm Mỹ. Nhiệm vụ đặt ra là bạn phải huấn luyện các thủy thủ trở thành một đội hình chiến đấu hiệu quả trước mọi đối thủ trong điều kiện môi trường khắc nghiệt để có thể giành thắng lợi tuyệt đối trên chiến trường Đại Tây Dương.



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Red Storm | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 6/3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3, PSP

GRAW 2 tiếp nối chuỗi sự kiện diễn ra trong phiên bản đầu tiên. Đất nước Mexico một lần nữa lâm vào tình trạng hỗn loạn do các thế lực chống đối liên tục nổi dậy tạo phản, gây ảnh hưởng đến nhiều quốc gia láng giềng, trong đó có cả Mỹ. Dưới sự chỉ huy của đại úy Scott Mitchell, đội đặc nhiệm tinh nhuệ Ghost nhanh chóng quay trở lại Mexico để dập tắt tình trạng bạo động ngày càng leo thang tại quốc gia này cũng như đề phòng bọn khủng bố lấy nơi đây làm bàn đạp tấn công nước Mỹ. Tuy áp lực đè nặng lên đôi vai của Ghost, nhưng đội hình chiến đấu của họ có thêm một thành viên mới: bác sĩ quân y.

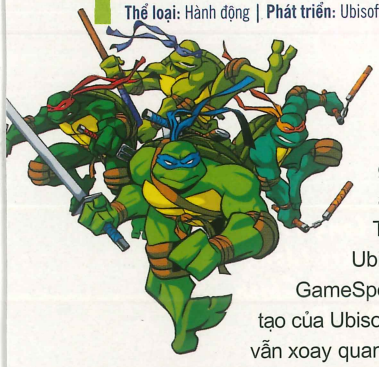
Splinter Cell: Double Agent

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft Shanghai | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 13/3/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PS3

Chàng điệp viên nhí trùng Sam Fisher lại được tổ chức NSA tung vào một chiến trường mới nhưng đó không phải Mỹ, Nga hay Đức mà là vùng đất PlayStation 3 mới của Sony. Tính đến thời điểm hiện tại, giới hâm mộ vẫn đang xôn xao bàn luận về việc liệu Splinter Cell: Double Agent trên PS3 có bao nhiêu kết cục và chúng có khác nhiều so với phiên bản dành cho PC, Xbox 360 và PS2 trong năm 2006 hay không? Tất cả vẫn còn là ẩn số. Tuy nhiên, có thể chắc chắn một điều rằng phiên bản chàng Sam mới này sẽ khai thác tối đa sức mạnh xử lý đồ họa của PS3, tay cầm điều khiển Sixaxis trong việc điều khiển nhân vật, nhiều nhiệm vụ khó khăn hơn và đặc biệt là những bản đồ mới cho mục chơi multiplayer.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft Montrea | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 13/3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, Xbox 360, GC, GBA, Wii, DS



Dù ngày phát hành đã khá cận kề nhưng trên hầu hết website game hàng đầu vẫn "bặt vô âm tính" thông tin về trò chơi Teenage Mutant Ninja Turtles của Ubisoft. Trong một lần trả lời tạp chí GameSpot, Nick Harper - Giám đốc Sáng tạo của Ubisoft cho biết nội dung của game sẽ vẫn xoay quanh 4 chú ninja rùa trong bộ phim cùng tên nhưng cũng có thêm vài nhóm nhân vật mới. Được sử dụng engine đồ họa Jade (có trong Prince of Persia) nên phong cách nhí nhảnh của bộ tứ này sẽ sinh động hơn và đặc biệt game cung cấp thêm cách đánh "hội đồng" hoàn toàn mới lạ.

Earth Defense Force X

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Sandlot | **Phát hành:** D3 | **Ngày phát hành:** 20/3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Được phát triển bởi Sandlot Studio và phát hành cho PlayStation 2 vào năm 2003 với tên gọi Simple, Earth Defense Force X nay đã xuất hiện trên Xbox 360. Tại triển lãm Tokyo Game Show 2006 vừa qua, game đã tạo tiếng vang lớn khi kết hợp thật tuyệt vời sức mạnh của chiếc console của Microsoft với những hiệu ứng đồ họa, âm thanh và cốt truyện được trau chuốt đến từng chi tiết nhỏ nhất. Với EDFX, bạn sẽ phải trải qua 53 màn chơi khác nhau để chống lại cuộc tổng tấn công Trái Đất của bọn kiến và nhện khổng lồ đến từ những hành tinh xa xôi, trên những con tàu không gian hiện đại. Ngoài chế độ chơi đơn, game còn hỗ trợ chế độ chơi coop với hệ thống AI đồng đội linh hoạt, đặc biệt vũ khí sẽ thay đổi theo từng màn chơi.

Left 4 Dead

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Turtle Rock | **Phát hành:** Turtle Rock | **Ngày phát hành:** Quý 2/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Là game kinh dị lấy bối cảnh nhân loại đang phải chống chọi lại sự bùng phát các nhóm người bình thường bỗng nhiên biến thành những cỗ máy giết người hàng loạt bởi bị nhiễm một loại virus bí hiểm. Left 4 Dead kể về cuộc chạy trốn ly kỳ khỏi đại dịch này của 4 con người may mắn sống sót gồm Bill, Louis, Zoey và Francis. Dù trung thành với phong cách chơi theo mô hình đội nhóm như Counter-Strike, nhưng Left 4 Dead vẫn cho phép người chơi tham gia các mục chơi đơn và multiplayer với nhiều lựa chọn về vũ khí chiến đấu như súng ngắn, súng trường đi săn, súng shotgun và vài loại vũ khí tự tạo như bom ống nước hay món "cocktail Molotov". Không những thế, phiên bản trên Xbox 360 được dự kiến phát hành vào mùa đông 2007 còn có thêm tính năng chơi online thông qua dịch vụ Xbox Live.

Nuker Thần Công Tranh Bá

九龍爭霸

Trong Cửu Long Tranh Bá, nếu tanker (dòng chiến, như Huyết Chiến Ma, Bác Đấu Quỷ...) giữ vai trò tiên phong trên chiến trường, thì nuker (dòng chưởng pháp) là yếu tố giúp xoay chuyển tình thế và kết thúc các trận chiến nhanh gọn.

Bắt đầu từ thành tựu Ngọc Đồng Song Xuy 1, sau khi thực hiện xong Đế Long Hành (tùy môn phái), bạn có thể chọn chơi nuker. Điểm Ngộ Ý và Ngũ Khí của nhân vật cũng sẽ được khởi tạo lại cho phù hợp với chức trách. Bài viết được thực hiện với vai trò của một nhân vật Hắc Phong Ma.

CHỌN QUÁI LUYỆN CÔNG

Với mức sát thương khí công cao hơn hẳn sát thương vật lý của tanker và đối thủ luyện cấp thường là những loại quái vật "dò lòm" và hơn cấp mình rất nhiều (đánh vượt cấp), nuker là dòng nhân vật có khả năng "dua top" rất cao. Đặc tính của dòng chưởng pháp là đánh và chạy, do đó bạn cần chọn những loại quái vật có tốc độ di chuyển chậm. Những loại quái vật dưới đây nằm ở khu vực Hắc Đạo.

Rời cấm địa Ma Giáo, khu vực luyện công đầu tiên là Thạch Gia Trang. Tìm đánh Huyết Khô Lâu ở khu vực giữa Lộ Âu Thôn và Tây Trường Thành Binh, hoặc "bắn" nhện vẫn ở góc Tây Nam Thạch Gia Trang (gần Mai Thạch Sơn). Lên Ngọc Đồng Xong Xuy 10 hoặc 11, bạn đã có đủ khả năng đối chọi với Đại Tiểu Song Đầu ở Khổng Lâm. Từ Chu Thiên Hỏa Phù 5 trở đi, hãy "thăm hỏi" Túy kiếm khách, Hắc thư sinh, Thiết giáp hoa ở Bạch Sa Binh. Tầm Chu Thiên Hỏa Phù 9-10, bạn có thể vào gần cửa Sinh Tử Quyết để "tỉa" tử vong hộ pháp Bạch Vô Thường. Lên Dương Quang Nhị Hiện 2-3, bạn sẽ chuyển sang Đại Đồng để đánh Lục Oa Quỷ, Xích Oa Quỷ ở Bích Xà Thôn. Riêng từ Ngũ Long Phụng Thánh 1 trở lên, đất Hàng Châu sẽ in dấu giày của nuker trong những trận đánh với Ma Khô Lâu (tanker chỉ dám đánh Ma Khô Lâu khi đạt thành tựu Nhật Nguyệt Hợp Bích 7 trở lên).

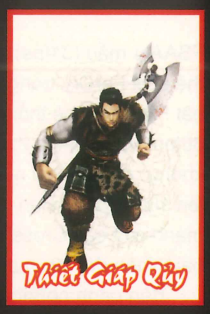
Để có thể đánh vượt cấp như trên, điều tiên quyết là bạn cần xây dựng một nuker có khả năng đánh chính xác cao.

CÀNG "THÔNG MINH" CÀNG TỐT

Một điểm đáng lưu ý là để dòng chưởng pháp đánh quái vật vượt cấp, cần tăng nhiều vào điểm trí tuệ. Trí tuệ càng cao, mức độ chính xác khí công càng tăng, đòn đánh càng ít bị trượt và khả năng ra đòn chí mạng càng nhiều (khoảng 4-5 chiêu là có 1 đòn chí mạng). Chân khí chỉ cần tăng vừa đủ để cầm vũ khí, chưa cần tăng vào căn lực, mẫn tiệp và sinh lực. Như vậy, trước khi lên thành tựu Ngũ Long Phụng Thánh, bạn sẽ có cơ hội đạt mức điểm trí tuệ tối đa: 250 điểm.

Hắc Phong Ma

Nhiếp Hồn Nữ



Với cách tăng này, bạn nên đeo những vật dụng tăng nội lực và hạn chế di chuyển ra khỏi khu vực luyện công, bởi máu ít, dễ bị quái vật đưa "về làng", nhất là khi lỡ chạy đến gần một con boss nào đó. Khi đã đạt tối đa trí tuệ và với mức chân khí đủ cầm vũ khí, bạn bắt đầu tăng vào sinh lực sao cho đạt khoảng 1200-1500 sinh mệnh là có thể tham gia các chiến dịch săn boss, đi Sinh Tử Quyết thoải mái (tất nhiên là với sự trợ giúp của đồng đội).

Để giúp nhân vật mạnh hơn, bạn nên sử dụng các loại linh dược tăng điểm Ngũ Khí. Hai loại "tối thượng" mà nuker rất cần là linh dược trí tuệ và linh dược chân khí, các loại kia có thì tốt mà không có không sao. Hoặc cũng có thể chơi thêm một tài khoản thứ hai, chọn dòng hybrid (dòng hoàn hảo, như Cuồng Bạo Ma) hoặc buff (dòng hỗ trợ, như Quỷ Hồn Ma) để tăng điểm Ngũ Khí cho nuker.

KIM HOÀN

Nuker trong 6 môn phái:

- Ma Giáo: Hắc Phong Ma
- Lục Lâm: Thiết Giáp Quỷ
- Bí Cung: Nhiếp Hồn Nữ
- Võ Đang: Chu Tước Nhân
- Thiếu Lâm: Chế Ma Tăng
- Cái Bang: Giáng Long Cái

Các yếu tố ảnh hưởng đến sức sát thương khí công:

- Điểm trí tuệ.
- Điểm chân khí.
- Mức hỏa hầu các loại võ công của nhân vật.
- Mức sát thương của vũ khí.
- Mức hỗ trợ của các nhân vật hỗ trợ.

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Khi tôi chơi Need for Speed: Carbon trên hệ điều hành Windows XP, game chạy rất tốt, nhưng khi nâng cấp lên Windows Vista thì chỉ vào được đến đoạn phim quảng cáo của EA là bị văng ra ngoài Windows? *(kukumalu2503@yahoo.com).*

Nguyên nhân gây lỗi là Need for Speed: Carbon không chạy được trên nền Windows Vista. Bạn có thể tham khảo yêu cầu cấu hình phần cứng và hệ điều hành hỗ trợ trong mục Hardware Requirement hoặc tập tin Read me của mỗi game nhằm tìm hiểu thêm xem game có thể chạy trên nền Windows nào. Để khắc phục, TGG đề nghị bạn cài lại Windows XP để chơi game. Sắp tới TGG sẽ có bài hướng dẫn nâng cấp lên Windows Vista cho những người chơi game, bạn nhớ đón đọc.

Xin cho em biết trang web nào cho tải các kits, face pack trong Fottball Manager 2007? *(rooney200493@yahoo.com)*

Bạn có thể vào địa chỉ *http://www.fm-vn.com/forumdisplay.php?f=88* (mục "Thư viện Download FM2007") để tìm các gói download. Trang web *www.fm-vn.com* cũng là nơi tụ hội của cộng đồng Football Manager Việt Nam.

Cho em hỏi cách cài đặt Starcraft Brood War 1.14? Em có cài bản Starcraft: Brood War v1.05 nhưng khi cập nhật lên v1.14 thì báo lỗi. *(thosantinhyeu14@yahoo.com)*

Nếu sử dụng đĩa game có bản quyền, bạn chạy file setup.exe để bắt đầu cài đặt Starcraft Broodwar. Sau đó, bạn tải file BW-114.exe tại địa chỉ *http://ftp.gameaholic.com/pub/mirrors/ftp.blizzard.com/broodwar/patches/PC/BW-114.exe*. Chạy file này để cập nhật.

Khi tải bản demo của một game trên mạng xuống máy tính thì làm thế nào để có thể chơi được? Và có phải trả tiền không? *(dangnam3491@yahoo.com)*

Demo là phần chơi thử một hoặc vài màn trong game. Cách cài đặt và chơi demo cũng giống một phiên bản game hoàn chỉnh. Bạn sẽ không phải trả tiền để mua các bản demo dạng này. Bạn có thể vào địa chỉ *www.vgpro.com*, đây là một trong số các trang web cho tải miễn phí các bản demo mới nhất.

Em chơi Cửu Long Tranh Bá, làm nhiệm vụ "Đế Long hành - Tầm ngưu" của Thiếu Lâm nhưng lại không tìm được nhân vật tên là Thúy Hồng ở đâu cả. Mà phần hướng dẫn lại không nói rõ, em đã hỏi những người chơi Thiếu Lâm khác nhưng họ cũng không biết. *(tuankhang1238@yahoo.com, hongnhi159@yahoo.com)*

Công ty VinaGame trả lời như sau: "Nhiệm vụ "Đế Long hành - Tầm ngưu" của Thiếu Lâm đúng là bị lỗi nên tạm thời người chơi không thể thực hiện được. Chúng tôi đã báo lỗi này cho công ty phát triển trò chơi – công ty Indy21 – để khắc phục, hy vọng vấn đề giải quyết trong thời gian gần nhất".

Sao em lên trang web www.exsoccer.vn nhưng không có mục cài đặt game này và xin cho biết cách chơi trò này? *(demon_16x@yahoo.com)*

Công ty Cyber World cho biết: sau ngày 28/01/2006, trò chơi Vua bóng đá mới phát hành bản Close Beta, vì vậy bạn chưa thể tải bản cài đặt. Hiện trang web *www.exsoccer.vn* đang trong quá trình hoàn thiện và cách chơi cũng sẽ sớm được giới thiệu đến bạn.

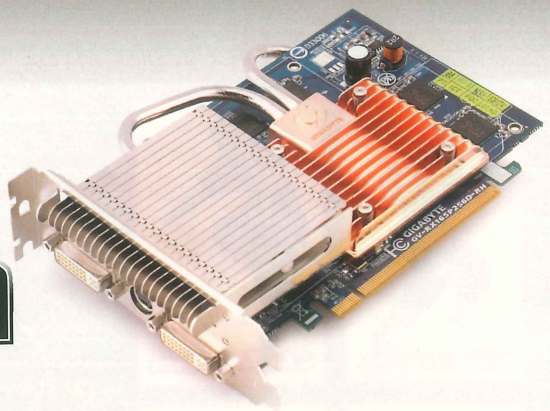
Khi mới bắt đầu chơi Half-Life 2: Episode One, Alyx và Gordon trở vào lại trung tâm tòa tháp đen. Alyx cầm súng đứng chỗ cỗ máy để cảnh giới và bảo Gordon đi tìm vũ khí gì đó. Tôi tìm hoài mà không được (cảnh này có cái thang máy tự động chạy lên chạy xuống)? *(leemagg@hcm.vnn.vn)*

Gần chỗ xuống của thang máy có 1 công tắc đèn màu đỏ. Khi bấm vào nó (phím E), thì đèn sẽ chuyển sang màu xanh. Lúc này, những viên kim loại tròn sẽ bắt đầu tấn công bạn. Dùng Gravity Gun để hút lấy 1 viên và lên thang máy về gặp Alyx. Cô ta sẽ "ém bùa" viên kim loại, sau đó bạn sẽ dùng nó để hạ 2 kẻ bên trong.

Em chơi trò Shade: Wrath of Angels đến cảnh " Descent to darkness" thì hết đường. Cảnh này có bộ xương khủng long, có chỗ save, có chỗ bơm máu. Phía trái có cái lỗ nhưng bị bịt, phía phải có đống tường đổ. *(tranquocdung2811@gmail.com)*

Trước cảnh này, khi từ vách đá nhảy xuống, bạn cần tìm năng lực Telekinesis tại 1 ô cửa. Khi đến vị trí xương khủng long, bạn dùng Telekinesis để đẩy 1 hòn đá (nhấn phím tắt tương ứng), sẽ lộ ra đường đi tiếp.

X1650PRO không kém cạnh



Dẫu biết rằng "Tiền nào, của nấy" song chỉ với không quá 200USD (khoảng nửa giá card đồ họa cao cấp X1950), bạn có thể chọn dòng card đồ họa ATI Radeon X1650PRO mà vẫn chơi được game Doom 3, FarCry, Half-Life... thời thượng.

Cốt cách trung lưu

Sau thời gian để tuột mất ngôi vị thống lĩnh vào tay NVIDIA GeForce 6800, ATI đã dồn sức phát triển dòng chip xử lý đồ họa (VPU-Visual Processing Unit) Radeon X1000 (X1K) và họ đã thành công khi Radeon X1950XT đỉnh cao liên tục so kè với phiên bản GeForce 7950 của NVIDIA. Tuy nhiên, thực tế chưa cho thấy một sự bứt phá tốc độ xử lý đồ họa với công nghệ RAM GDDR4 trên X1950 và bên cạnh đấy, đa phần game thủ chưa có điều kiện để tận hưởng vẻ đẹp mà công nghệ Avivo. Trong lúc này, các phiên bản Radeon X1650PRO đang tạo dựng vẻ hấp dẫn: giá chỉ khoảng 50% so với bản X1950XT mà tốc độ xử lý kém không quá xa.

Chip xử lý đồ họa ATI Radeon 1650PRO trang bị 12 hàng đổ bóng điểm, 4 hàng đổ bóng đỉnh và vẫn dùng loại bộ nhớ DDR2 phổ biến (tối đa 512MB, 128bit). Tần số làm việc được đẩy thêm chút ít: nhân đồ họa đạt 587MHz và bộ nhớ đạt 1.386MHz; trong khi các phiên bản X1950 cao cấp hơn vẫn chỉ thiết kế tần số nhân, bộ nhớ lần lượt là 575MHz, 1.350MHz. Bạn hoàn toàn có thể nâng cấp đồ họa dễ dàng về sau với cơ chế CrossFire dùng cầu nối mềm bên trong. Tin vui cho những ai đang chuẩn bị nâng cấp Windows Vista: Radeon X1650PRO đã đạt được chứng nhận sẵn sàng về hiệu năng và độ tương thích của trình điều khiển.

Chế tạo trên 90nm, X1650PRO không đòi hỏi tản nhiệt cầu kỳ như "anh cả" X1950: đa phần các nhà sản xuất đều có thể áp dụng giải pháp "ốp" để tản nhiệt và loại bỏ bộ quạt "ồn ào". Cụ thể như phiên bản Gigabyte GV-RX165P256D-RH Silent Pipe II bố trí 2 "cửa" giải nhiệt: một thoát cùng luồng gió của quạt CPU; cửa còn lại đón gió trời từ phía sau thùng máy(chiếm mất một khe cắm PCI kế cận).

So với bộ xử lý đồ họa NVIDIA GeForce 7600 cùng cấp thì con bài "tầm trung" của ATI có ba điểm trội: thiết kế cơ chế lập trình nhánh động nhanh (fast dynamic branch), kỹ thuật khử răng cưa trong chế độ HDR (high dynamic range) với mức dấu chấm động 16bit (bản 7600 không hỗ trợ xử lý kết hợp đồng thời) và tính toán màu sắc mức 10bit thông tin. Chuyển nhánh động trong quá trình tính toán sẽ giúp thực thi nhanh hơn, nhẹ nhàng hơn với những cảnh đại chiến có số binh sĩ "đông như quân Nguyên". Tính năng HDR tốn khá nhiều năng lực tính toán để thể hiện thêm phần chân thực hiệu ứng ánh sáng, đáng giá cho những cảnh game trong nhà với nhiều nguồn đèn xung quanh, giờ đây lại thêm sự chi tiết, trơn tru các nét mảnh hậu cảnh khi chạy kết hợp với cơ chế khử răng cưa. Màu sắc được xử lý với định dạng dữ liệu 10bit nên thể hiện được đến hơn 1 tỷ màu. Bộ xử lý đồ họa Radeon X1650PRO hiện đã có phiên bản giao tiếp AGP.

Phong thái tự tin

"Hiện thân" Gigabyte GV-RX165P256D-RH "trình diễn" sơ nét trên hệ thống sử dụng bo mạch chủ Asus P5W DH Deluxe, bộ xử lý Intel Core 2 Duo 6600, RAM Corsair 1GB kênh đôi, HĐH Microsoft Windows XP Pro.

Với mức đáp ứng hơn 100 khung hình/giây (fps) tại độ phân giải 1600x1200 trên các game như Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2... bạn có thể yên tâm lướt như bay qua các game của thời DirectX 8.1 và OpenGL 1.x.

Trong Doom 3, bạn có thể chơi ở chế độ Ultra, 1024x768 (35fps) và vẫn xử trí linh hoạt cả khi bật chức năng khử răng cưa FSAA 4 mẫu (31fps). Bạn hoàn toàn có thể chơi FarCry trong chế độ 1280x1024, bật FSAA bởi hệ thống đạt mức xử lý trên 36fps. Với Half-life 2: Eposide One, bạn sẽ không gặp trở ngại nếu đẩy độ phân giải lên 1600x1200. Bạn có thể tham khảo sức mạnh của cặp Crossfire X1650PRO trong bài "Nhân đôi sức mạnh" (ID: A0701_52).

Bên cạnh những game chuẩn Test Lab thường dùng để thử nghiệm, Thế Giới Game cung cấp thêm một số kết quả trải nghiệm thực tế với những game thuộc hàng nóng như Battlefield 2, Prey, Half-life 2: Eposide One, Oblivion, F.E.A.R. Hy vọng, bạn đã có đủ thông tin để yên tâm chọn lựa các phiên bản card đồ họa X1650PRO cho chuyến du hành vào xứ sở game.

HOÀNG KHÁNH BÌNH

Battlefield 2

Độ phân giải: 1600x1200 4xAA 8xAF
Xử lý trung bình: 63 khung hình/giây
Tron tru nhưng cảm giác bắn chưa thật tốt lắm. Khi chơi có cảm giác như đạn bắn bị chậm nên thường bị trượt mục tiêu, để chơi tốt cần tắt khữ răng cưa (AA) và thiết lập độ phân giải trunhg bình.

Prey

Độ phân giải: 1600x1200 4xAA 8xAF
Xử lý trung bình: 17 khung hình/giây
Hơi trôi hình khiến việc điều khiển hơi khó và giảm cảm giác "thật" khi chiến đấu. Nhất là khi gặp nhiều đối thủ cùng lúc, khả năng xoay trở của người chơi bị hạn chế rất nhiều, để chơi tốt cần tắt khữ răng cưa (AA) và thiết lập độ phân giải trunhg bình.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Độ phân giải: 1280x1024 0xAA; 8xAF
Xử lý trung bình: 80 khung hình/giây
Chơi rất mượt, hình ảnh đẹp với đầy đủ các hiệu ứng: đổ bóng, mặt nước, mây trời...

Half-Life 2: Eposide One

Độ phân giải: 1280x1024
Xử lý trung bình: 40 khung hình/giây
Gordon hoàn toàn "vững bụng" cùng Alyx vượt qua thử thách.

F.E.A.R

Độ phân giải: 1280x960
Xử lý trung bình: 39 khung hình/giây
Thích hợp với độ phân giải phổ thông và mức cấu hình tầm trung. Ngưỡng 1600x1200 vẫn là một "nỗi đáng sợ".

Hai phong cách đối nghịch

Vài năm trước đây, thùng máy (case) thường ít được người dùng quan tâm khi chọn mua máy tính; mặt khác, cũng không có nhiều tên tuổi để lựa chọn. Tuy nhiên, sự xuất hiện của một số thương hiệu như Alienware, Antec, Cooler Master, Thermaltake, NZXT... trong thời gian gần đây giúp người dùng có nhiều cơ hội ngắm nghía, chọn lựa để thể hiện cá tính của mình hơn. Chúng ta sẽ làm quen với hai sản phẩm của NZXT.

Nemesis Elite

Nemesis Elite (NE) sử dụng tông màu đen bóng với những điểm nhấn màu bạc. Mặt trước được cách điệu khá "gấu" với dòng chữ Nemesis trên cửa gợi cho bạn hình ảnh chiếc khiên của hiệp sỹ hay người máy tuỳ trí tưởng tượng. Thùng máy thuộc dạng đứng (mid-tower) có dàn khung được bằng nhôm dày 1mm nên khá nhẹ nhưng vẫn đảm bảo khả năng chịu lực tốt; tuy nhiên bạn không nên quá "bạo lực" khi lắp ráp vì nhôm thuộc kim loại mềm. Hai nút power, reset, 4 khoang 5¼" và 2 khoang 3½" ẩn mình sau cửa trước được đóng chặt với nam châm; quá đủ cho nhu cầu gắn thiết bị ngoại vi. Các ngõ mở rộng được đẩy hết lên "nóc" thùng trong một khung vuông gồm 2 cổng USB, ngõ cắm headphone và 1 ngõ FireWire 1394. Mặt trên này còn có màn hình LCD hiển thị thông tin như ngày giờ, tốc độ quạt tản nhiệt, hiện trạng ổ cứng, nhiệt độ thùng máy, bộ xử lý... Nắp bên trái dùng mica trong suốt để bạn "dòm ngó" các thiết bị phần cứng bên trong, quạt tản nhiệt 120mm được gắn sau lưới mắt cáo bảo vệ khá màu mè với dòng chữ NZXT.

Nemesis Elite

Bên trong thùng khá rộng rãi, được bố trí hợp lý thành từng khu vực. Các vị trí gắn bo mạch chủ được ghi chú rõ ràng, giúp người dùng không cần phải "ướm thử" khi lắp ráp. NE được thiết kế dạng không dùng nhiều ốc vít (screwless rail design) nên hầu hết thiết bị được cố định bằng các chốt nhựa, tháo lắp dễ dàng mà không cần đến "cơ bắp". Đặc biệt, NE còn có 3 vị trí gắn ổ cứng xoay ngang giúp tránh vướng víu, cản trở sự lưu chuyển của không khí trong trường hợp bạn "chơi" card đồ họa có kích thước "quá khổ".

Hệ thống tản nhiệt hoạt động rất hiệu quả với 3 quạt 120mm ở mặt trước, sau và bên hông. Trong cấu hình thử nghiệm (xem bảng) với phần mềm Prime95, nhiệt độ trong thùng máy/CPU trước và sau khi Windows khởi động tương ứng là 38°C/40°C và 43°C/46°C trong suốt 24 giờ chạy liên tục.

Trinity

Không "hầm hố" như Nemesis Elite, Trinity lại mang chất cổ điển (classic series) phù hợp với người dùng văn phòng và gia đình với lời quảng cáo đầy quyến rũ "just sexy". Mặt trước được tách biệt làm 2 phần, phần trên có sẵn 6 khoang 5¼" và 1 khoang 3½" ẩn sau nắp đậy, phần dưới gồm nút power, đồng hồ hiển thị nhiệt độ trong thùng máy và một số khe thông gió của quạt tản nhiệt (gắn trong). Cổng giao tiếp của Trinity được đưa về cạnh phải thùng máy: 2 cổng USB, ngõ cắm headphone và mic nhưng không có FireWire 1394. Điểm nổi bật của Trinity là tấm kim loại sáng bóng được "ốp" ở mặt trước, đủ để bạn làm gương soi khi muốn "làm điệu". Nắp đậy bên trái gắn mica trong suốt giúp người dùng quan sát các thiết bị phần cứng khi hoạt động, quạt tản nhiệt 80mm được gắn trên tấm mica này sau lưới mắt cáo bảo vệ với dòng chữ NZXT để khẳng định thương hiệu.

Trinity

Cũng thùng máy đứng và khung thép nhưng Trinity chỉ nặng hơn Nemesis Elite "chút xíu". Bên trong được phân thành từng khu vực rõ ràng. Vị trí gắn BMC cũng được ghi chú nhưng không chi tiết lắm. Cũng với cấu hình thử nghiệm như của Nemesis Elite bằng phần mềm Prime95 ở chế độ tải full load, nhiệt độ bên trong thùng máy/CPU trước và sau khi Windows khởi động tương ứng là 38°C/40°C và duy trì ở mức 44°C/49°C trong suốt 24 giờ chạy liên tục; cao hơn NE "chút xíu".

ĐÔNG QUÂN

Sản phẩm	NEMESIS ELITE	TRINITY
Kích thước (WxHxD)	205x436x450mm	200x440x430mm
Khung	Nhôm	Thép
Trọng lượng	6,5kg	6,6kg
Quạt tản nhiệt	3 quạt 120mm (trước, sau, bên trái)	1 quạt 120mm (sau); 1 quạt 80mm (bên trái)
Số khe cắm mở rộng	7	7
Giá (chưa VAT)	124 USD	62 USD

Ghi chú: Sản phẩm không kèm bộ nguồn; Giá trên chưa bao gồm VAT.
Cấu hình thử nghiệm: BMC Asus P5B Deluxe, BXL Intel Core 2 Duo E6300 (1,86GHz), RAM Corsair XMS2-6400 (2x1024MB), card đồ họa Asus EN6600GT (128MB), ổ cứng Seagate SATA2 80GB, DVD-ROM Asus 16X, nguồn AcBel 550w.

Liên hệ
Trường Thịnh
200 Cống Quỳnh, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 836 5418

Game Extreme
Chiến binh trong mơ

Battlefield 2, Far Cry, Doom 3, Prey, Ghost Recon: Advanced Warfighter... từng được mệnh danh là "cơn ác mộng" của phần cứng đã khiến không ít máy tính phải "khóc thét lên". Nếu đã mê game, hẳn bạn từng ao ước sở hữu "cỗ máy" mạnh nhất để tận hưởng vẻ đẹp trong game mà nhà sản xuất đã dày công đầu tư. "Chiến binh trong mơ" do KTC lắp ráp bằng những phần cứng thuộc hàng "cool" rất "hoành tráng" cả về nghĩa đen lẫn nghĩa bóng, giúp bạn "san bằng" mọi trở ngại trong thế giới game.

"Nội lực" của Game Extreme (GE) là bo mạch chủ Asus Striker Extreme, chipset nForce 680i SLI được thiết kế riêng cho game thủ có khả năng ép xung linh hoạt, hỗ trợ BXL 4 nhân Intel Quad-core socket 775LGA, đồ họa SLI x16 (full speed) và bộ nhớ kênh đôi DDR2-SDRAM 800MHz. GE sử dụng cặp RAM Corsair Dominator XMS2 Twin2X2048-8888C4DF có khả năng ép xung đến 1.111MHz với thông số độ trễ (latency timings): 4-4-4-12, điện thế 2,4V (tham khảo tại *www.corsair.com/corsair/dominator.html*). Đồ họa của GE đầy ấn tượng với "song kiếm" Asus EN8800GTS/HTDP/640M chipset Geforce 8800GTS (chỉ sau dòng Geforce 8800GTX) hỗ trợ DirectX 10, SLI và càng bén với card xử lý vật lý ASUS PhysX (ID: G0507_46), mà nhiều người chỉ "nghe tiếng nhưng chưa thấy" hỗ trợ khả năng tái hiện thực tại ảo.

Kết quả một số game thử nghiệm (fps)	
1600x1200x32bit	
AquaMark3	143,4
Commanche4	121,7
Halo	106,9
Return To Proxycon*	44,1
Firefly Forest*	45,5
1600x1200x32bit; 16x AA, 16x AF	
Prey	60,0
Ghost Recon: Advanced Warrior	79,4
Battle Feild 2	82,7

Ghi chú: AF: chế độ lọc bất đẳng hướng, AA: chế độ khử răng cưa; *: game thuộc công cụ 3DMark 2006.
Cấu hình: BMC Asus Striker Extreme chipset nVidia 680i SLI, BXL Intel Core 2 Duo E6700 (2,67GHz), RAM Corsair Dominator XMS2 Twin2X2048-8888C4DF, 2 card đồ họa Asus EN8800GTS/HTDP/640M, card xử lý vật lý ASUS PhysX, 2 ổ cứng Western Digital Raptor WD740GD (74GB).

Ngoại hình cũng làm bạn "kết ngay từ cái nhìn đầu tiên" dù thuộc dạng "siêu hạng" - thùng máy Thermaltake Kandalf LCS VD4000BWS nặng gần 22kg, kích thước rất "ngầu" và đồ sộ (540x220x640mm). Cửa trước bằng nhôm dày đến 2mm. Mặt hông trong suốt để "khoe" phần cứng bên trong dưới ánh đèn "blue" khá mốt. Không kém phần đồ sộ là hệ thống tản nhiệt bằng chất lỏng dạng phiến với 3 quạt 120mm "treo" ở cửa trước, mặt sau thêm 2 quạt hút. GE vận hành rất êm và hiệu quả dù phải gánh vác trọng trách làm mát cho một hệ thống với phần cứng ngốn điện, tỏa nhiều nhiệt.

Thử nghiệm bằng phần mềm Prime95 ở chế độ tải full load, nhiệt độ thùng máy/CPU tương ứng khi Windows khởi động là 36°C/35°C và cao nhất là 48°C/52°C trong suốt 24 giờ chạy liên tục. Cung cấp điện năng cho tất cả phần cứng hoạt động ổn định là bộ nguồn Corsair HX620W.

Khả năng của GE được đánh giá bằng các phép thử của máy tính để bàn, card đồ họa, mainboard và một số game hạng nặng hiện nay.

Trong phần đánh giá hệ thống bằng PCWorldBench 5, GE nhẹ nhàng hoàn tất phần thử nghiệm và "ngất ngưỡng" với 145 điểm - cao nhất trong các dòng máy tính để bàn Test Lab từng thử nghiệm. Với PCMark 05, GE đạt 6.571 điểm nhưng kết quả đồ họa lại rất cao (10.354 điểm). Khả năng đồ họa được tiếp tục "tỏa sáng" trong phép thử 3DMark05 và 06, GE dù ở độ phân giải 1600x1200x32bit đã đạt kết quả lần lượt là 16.170 và 11.294 điểm, vượt hơn gấp đôi các hệ thống SLI, CrossFire trong bài "Nhân đôi sức mạnh" (A0701_52) hiện đang giữ kỷ lục tại Test Lab; ngay cả khi bật chế độ khử răng cưa 8 mẫu, điểm trong phép thử này vẫn "cực kỳ" là 13.619 và 6.315.

Trong các game thử nghiệm ở 1600x1200, dù đẩy hiệu ứng hình ảnh, âm thanh lên cao nhất thì cũng không game nào chịu dừng dưới mức 24fps (xem bảng). Với Ghost Recon: Advanced Warfighter, một trong số ít game hỗ trợ card xử lý vật lý, đồ họa thuộc hàng "top" trong thể loại bắn súng, bạn sẽ thấy "chắc tay" và "cảm" được sức của mỗi phát đạn dù dùng M8 Carbine hay MR-C hay Zeus MPAR; các vụ nổ tái hiện thật hơn với những cột khói cuồn cuộn, những mảnh vỡ tung tóe...

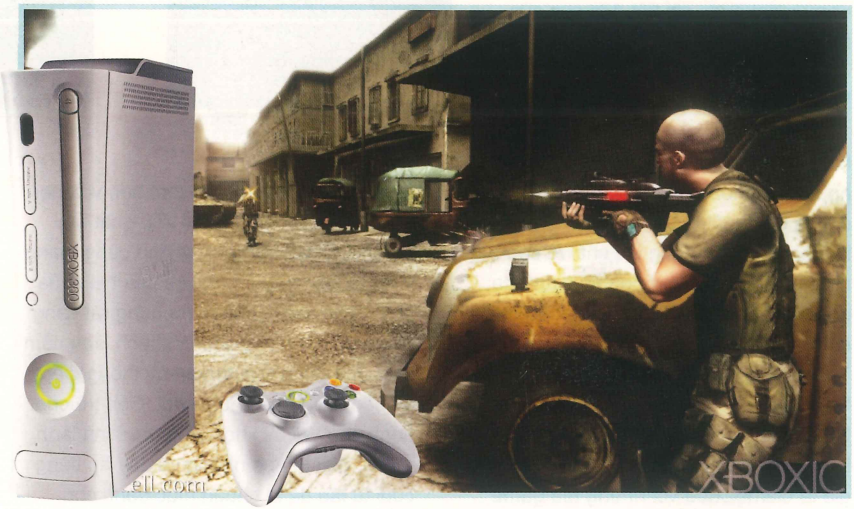
Nhìn chung, dù là game "gấu" nhất hiện nay và được đẩy hết mức độ phân giải, các hiệu ứng cũng không làm GE chùn bước. Vấn đề là game thủ có dám "vững tiến" đến cái giá khoảng 4.500USD của GE, quả là giấc mơ "kinh hoàng".

ĐÔNG QUÂN

BINH PHÁP TÔN TỬ VỚI CONSOLE

Không phải ngẫu nhiên người ta ví thương trường như chiến trường để so sánh tính quy mô và khốc liệt trong cạnh tranh để chiếm thế thượng phong trên thị trường. Đặc biệt, với những ngành công nghiệp như giải trí thì cạnh tranh còn mang tính chất sống còn. Do đó, các công ty luôn tìm mọi cách đẩy lợi nhuận lên và không ngừng tung ra các chiêu bài để chiếm ưu thế và "hạ bệ" đối thủ.

Trong khuôn khổ bài viết này, chúng ta thử dùng góc nhìn binh pháp Tôn Tử, phân tích xem ba "ông lớn" trong làng trò chơi giải trí điện tử là Microsoft, Nintendo, Sony Entertainment đã áp dụng những chiến thuật gì trong quá trình quảng bá và phát hành con át chủ bài của mình – những cỗ máy console của tương lai từ "bí kíp" "Tam thập lục kế", tức 36 chước xưa.



Tiên phát chế nhân

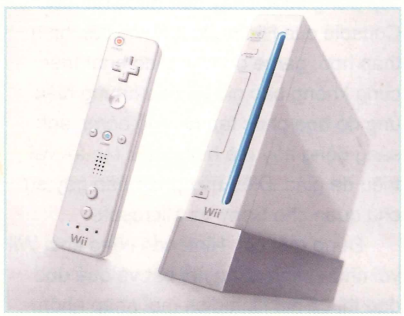
Tìm mọi cách ra tay trước để áp chế đối thủ. Nhìn lại chặng đường phát triển của ba hệ console, bạn sẽ thấy không ai áp dụng chiến thuật này bằng Microsoft. Hãy thử xét trường hợp trước đây là Xbox. Dù máy có cấu hình mạnh hơn, chi phí quảng cáo dồi dào hơn nhưng lại không thể quật ngã đối thủ PS2 một phần là vì ra mắt chậm hơn một nhịp. Dường như lịch sử "chua chát" đó đã thúc Microsoft quyết định khởi động guồng máy X360 từ rất sớm, vốn được đầu tư dồn dập để đẩy nhanh tiến độ nghiên cứu và phát triển. Khi hai đối thủ của mình là PlayStation 3 và Wii còn đang cân nhắc về thiết kế, phần cứng cũng như giá thành thì Microsoft đã hối hả công bố chi tiết kiểu dáng, cấu hình và kế hoạch phân phối lâu dài cũng như ngày phát hành đã được ấn định từ rất sớm trên khắp thị trường thế giới.

Kết quả? Tạm thời bỏ qua những lỗi nho nhỏ về vấn đề tản nhiệt và một số trục trặc trong khâu phân phối đều đã được khắc phục gần hết, cho đến nay có thể nói Microsoft đã gặt hái được ít nhiều thành công ở một số phương diện; có thể thấy rõ nhất qua số máy bán ra trên toàn thế giới.

Đả thảo kinh xà

Một mưu kế khá lạ tai. Bạn sẽ làm gì khi muốn bắt rắn mà nó lại đang lẩn trốn trong đám cỏ rậm rạp? Dĩ nhiên là phải tìm cách gây tiếng động bằng cách đập vào cỏ khiến rắn bò ra. Tương tự, trong thương trường, biết người biết ta trăm trận trăm thắng, phải biết rõ đối phương đang mưu sự gì thì mới đối phó kịp thời. Đối với Sony thì càng phải tính toán kỹ càng hơn nữa vì sau chiến thắng rôm rả của PS2, hãng nhất quyết không để vuột ngôi vị vô địch console vào tay kẻ khác. Nhất là khi cả Microsoft và Nintendo đều muốn "xơi" Sony trong ván bài kế tiếp này.

Nói là làm, bằng hệ thống kênh thông tin rộng khắp dựa trên tạp chí game và Internet, Sony loan tin đang chuẩn bị những thay đổi đột phá và toàn diện cho chiếc PS3 nhưng lại úp úp mở mở về chi tiết máy. Đồng thời hãng phát động cuộc thi sáng tác vỏ máy PS3 và đưa vài hình ảnh dạng "tuyệt tuyệt mật, tối tối mật" về chiếc tay cầm kì lạ của máy. Nhiêu đó

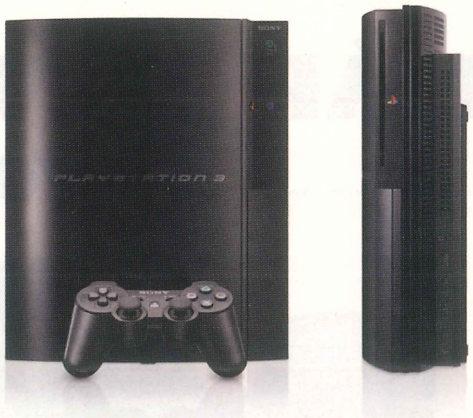


thôi cũng đủ làm dấy lên một làn sóng tranh luận sôi nổi trên các kênh thông tin đại chúng và buộc những đối thủ nặng kí nhất cũng phải cảnh giác. Sony còn dựa trên những thông tin rò rỉ có, chính thức có, ung dung lên kế hoạch 1 chọi 1 với Microsoft. X360 có bộ xử lí Xenon đa lõi? PS3 cũng có Cell đa nhân. X360 có HD-DVD chất lượng cao? Blu-ray của PS3 cũng chẳng kém. Ngoài ra còn những món linh tinh khác như nối mạng, ổ cứng gắn ngoài, game dành riêng... thì X360 có gì, PS3 cũng "y chang" hoặc có chức năng tương đương.

Giải thích lý do vì sao Microsoft hấp tấp như vậy, chúng ta có nhiều giả thiết nghe rất bùi tai. Trước hết, Microsoft luôn nung nấu ý định phục thù sau thất bại thảm hại của Xbox trên thị trường Nhật Bản. Kế đến, tham vọng của hãng là chinh phục người dùng bằng giấc mơ ngôi nhà số trong đó Xbox 360 là hạt nhân chính nên Microsoft rất "nhạy cảm" với những từ đại loại như "hiện đại", "sang trọng", "đa phương tiện"... Khổ nỗi, Sony lại lạm dụng những từ này làm Microsoft như "đánh lô tô" trong bụng. Dù vậy, đã từ lâu, thị trường Nhật Bản như một cô nàng đỏng đảnh mà Microsoft chưa bao giờ chinh phục thành công; lại nữa, người Nhật có xu hướng chuộng đồ nhà nên mọi cố gắng của Microsoft đều như muối bỏ bể. Phải chăng vì thế mà khi Sony vừa mới úp úp mở mở về kế hoạch tiếp theo, Microsoft đã vội "khoe"

tuốt tuồn tuột đứa con còn đang trong trứng nước của mình!

Ngược lại, kế sách này dường như không mấy ảnh hưởng đến Nintendo đồng hương với hành tung cực kì bí mật, thậm chí tên Wii lúc đó còn chưa được đặt mà chỉ gọi bằng tên mã Revolution. Nhưng có hề gì, đối với Sony, nắm được chi tiết đứa con của Microsoft đã là quá đủ rồi.



Kim tiền thoát xác

Nghĩa là ve sầu vàng lột xác, một hình ảnh ẩn dụ ám chỉ trong trường hợp muốn thoát thân, ta phải tự biết thay đổi vẻ bề ngoài. Thật khó mà nghĩ rằng Nintendo có thể đóng vai chú ve sầu bé nhỏ, nhưng thật sự trong thời gian qua, doanh số console của hãng không những không tăng mà lại có xu hướng giảm dần. Thời hoàng kim của NES rồi SNES đều không tìm được người kế vị xứng đáng, N64 quá ít game hay, hình ảnh kém chất lượng, ngay cả hiện đại nhất lúc bấy giờ là GameCube với những tựa game "exclusive" như Zelda, Resident Evil cũng không thể giúp Nintendo vươn ra khỏi cái bóng quá lớn của PS2. Dĩ nhiên, ở đây chúng ta chỉ đề cập đến mặt doanh số chứ không nói về lời lỗ vì xét cho cùng, GameCube vẫn đem lại lợi nhuận cho Nintendo trên thị trường Nhật, nhưng nếu chỉ tiếp tục quanh quẩn trên "sân nhà" thì tương lai bao giờ mới tỏa sáng.

Mấu chốt của kế sách này nằm ở chỗ dù có mang vỏ bọc nào đi nữa thì bản chất bên trong vẫn không thay đổi, ve sầu vẫn là ve sầu. Thực tế cho thấy Nintendo đã thực hiện chiến thuật rất bài bản. Wii tuy đã thực hiện một cuộc cách tân toàn diện cho hệ thống máy console, nhưng không vì thế mà bị cuốn vào vòng xoáy công nghệ tối tân, đắt tiền hay phô trương thái quá như PS3 và X360. Dựa trên cấu hình chuẩn của GameCube, gia tăng thêm sức mạnh cho bộ vi xử lí và chip đồ họa, vỏ máy trở nên "mi nhon" hơn cũng như tay cầm độc đáo, Nintendo hứa hẹn đem đến một cuộc cách mạng toàn diện làm thay đổi thói quen chơi game điện tử vốn đã ăn sâu vào máu thịt của game thủ bao lâu nay. Với tiêu chí làm bạn với mọi gia đình (ngay cả tên gọi Wii, phát âm giống we /wi:/ trong tiếng Anh cũng mang ý nghĩa gần gũi rồi), Wii có cấu hình vừa phải, thân thiện, nhỏ gọn nhưng rất sang trọng khi đặt trong phòng khách. Tay cầm cảm ứng đồng thời truyền tải thông điệp đề cao sức khỏe người chơi. Còn trò chơi dành cho Wii thì khỏi cần nói vì tính lành mạnh, giải trí nhẹ nhàng và đầy ắp tiếng cười từ lâu đã là chuẩn mực dành cho game của Nintendo. Nói chung, hướng đi Nintendo đã chọn cho Wii là hướng đi đúng đắn. Nói ve sầu lột xác là vậy.

Ám độ Trần Thương

Nguyên văn câu này là "Minh tu sạn đạo **(1)**, ám độ Trần Thương **(2)**", dịch nghĩa "cho người khác thấy mình sửa cầu, nhưng lại lén lút đến Trần Thương"; tên kế dựa trên một điển tích của Trung Quốc **(3)**. Cả câu ý nói khi đi nên lựa con đường kín đáo mà đi, khi hành động thì chọn những cách ít khiến người khác nghi ngờ nhất mà hành động.

Trở lại với thực tế. Nếu bạn để ý thì mặc dù chúng ta thường hay nói cuộc so tài giữa ba đại gia nhưng trên thực tế chỉ có Sony và Microsoft là cạnh tranh gay gắt nhất trên tất cả mọi phương diện. Ngay từ năm 2000, cả hai hãng này đã ganh nhau từng chút một khi so kè về phần cứng cũng như game, PS2 có God of War dành riêng thì Xbox cũng có Ninja Gaiden thủ sẵn... Trong khi đó, Nintendo luôn tìm mọi cách tránh đối đầu trực tiếp trong cuộc chạy đua nước rút này. Console của Nintendo luôn có cấu hình thấp hơn, game do Nintendo phát triển cũng không bao giờ đề cao những hiệu ứng đồ họa phức tạp như đổ bóng, ánh sáng động hay mô hình phức tạp tới vài triệu đa giác. Điều này phần nào gây sự chủ quan cho Sony và Microsoft.

Đùng một cái, Nintendo công khai Wii với những tính năng nổi bật và quá độc đáo thì cả hai kình địch mới nhấp nhổm không yên. Chiếc tay cầm không dây cảm ứng đã khiến Sony "ghen tị" đến mức đua đòi nâng cấp cho tay cầm Sixaxis của mình khiến bây giờ "rung" cũng dở mà "lắc" cũng không xong! Microsoft thì như ngồi trên đống lửa tuy cũng đã từng mạnh miệng tuyên bố sẽ không bối rối trước món vũ khí lợi hại này của Wii, nhưng đến khi ra mắt thì hãng lại "lục đục" nâng cấp lõi chip xử lí và giảm giá bán X360. Ngoài ra, thiết kế nhỏ gọn và hiệu năng không quá mạnh của Wii hóa ra lại đem đến những điểm thuận lợi như ít choáng không gian, có thể chạy êm ái và mát mẻ dù được bật suốt ngày, kèm theo thị trường tiêu thụ rất rộng từ trẻ em, phụ nữ cho đến game thủ chuyên nghiệp... Đó là chưa kể giá của Wii rất phải chăng, vừa túi tiền với tuyệt đại đa số người tiêu dùng, thay vì bắt họ dành dụm hơn năm trời để chầu chực nhưng chưa chắc đã mua được ngay một chiếc máy có giá cao chót vót.

Kết luận

Trên đây chỉ là một vài kế tiêu biểu nhất trong số những chiến thuật từng được áp dụng. Ngoài ra còn một số mánh khóe chung mà ít nhiều chúng ta cũng đã từng là nạn nhân. Ví dụ mỹ nhân kế, có kì hội chợ nào mà chúng ta không thấy bóng dáng những cô "chim mồi" thừa da thiếu vải? Có mẩu quảng cáo hàng công nghệ cao nào lại vắng bóng giai nhân? Tất nhiên dù kể đủ cả tam thập lục kế chúng ta cũng không thể trình bày hết những mưu lược trong kinh doanh vốn đã rất khốc liệt và biến đổi từng ngày. Dù sao lúc "trà dư tửu hậu" chúng ta cũng nên "thư giãn" bằng bình luận của riêng mình chứ.

QUANG ĐỨC

(1) Sạn đạo: Cầu bắc ngang qua núi
(2) Trần Thương: một địa danh bên Trung Quốc, nay thuộc tỉnh Thiểm Tây
(3) Hán Cao Tổ sai Hàn Tín tiến đánh Trần Thương vốn ở rất xa và hiểm trở. Muốn đến đó nhanh nhất đạo quân Hàn Tín phải vượt qua một sạn đạo đã gãy. Tình thế kéo dài sẽ gây bất lợi nên Hàn Tín nhanh chóng nghĩ ra một kế sách. Chia đạo quân thành hai tốp, một tốp gồm toàn lính già ở lại sửa cầu trong khi tốp kia người ngựa khỏe mạnh, quân trang nhẹ nhàng chọn con đường cực kỳ hiểm trở hầu như không ai đi và chỉ trong 10 ngày đã đến Trần Thương. Quân ở Trần Thương chỉ lo ăn mừng vì đinh ninh Hàn Tín phải mất rất nhiều thời gian mới sửa xong cầu nên không phòng bị, kết quả thành bị hạ nhanh chóng.

Cty TNHH Xuân Vinh
Linh kiện máy tính
Phần cứng cao cấp
Cung cấp máy game
Phụ kiện máy game
Giải trí - KTS
145 Lê Lợi - Đà Nẵng
www.xuanvinh.org 0511-219222

Thánh Địa Game và những vị "thần"

Chào mừng các bạn đến với "Thánh Địa Game" - nơi sản sinh cũng như bắt đầu của nền "công nghiệp game" ngày nay. Các công ty game thay nhau ra đời và hưng thịnh nhất vào khoảng thời gian từ những đầu năm 90 cho đến hiện tại. Với mong muốn cung cấp cho cộng đồng game thủ một sân chơi lớn và thỏa mãn cơn khát không dứt, nhiều công ty đã ra đời, đã và đang phát triển, cũng như... lụi tàn. Tuy nhiên, lụi tàn không có nghĩa là chấm dứt, chúng được mua lại hay nhập vào các công ty lớn và tiếp tục cho ra những tác phẩm nghệ thuật. Bài viết ngắn gọn này giới thiệu đến bạn đọc những "vị thần" đã gầy dựng nên Thánh Địa Game.

1. MICROPROSE

Năm sáng lập: 1982-2003

Game đáng nhớ: dòng game Civilization

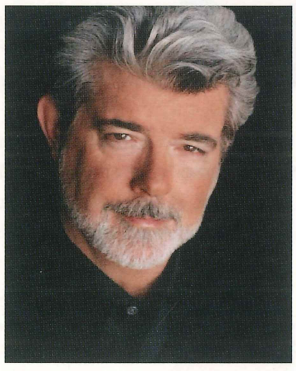
"...thật sung sướng khi tạo ra những game được xem là nền tảng cơ bản cho các dòng game sau này".

Nhân vật làm nên Microprose cũng như tạo nên sự hưng thịnh của nền công nghiệp game không hề xa lạ với bất kỳ game thủ nào. Công bằng mà nói, Microprose chính là cái nôi đã tạo nên sự thành công cho Sid qua game Civilization - sau nhiều năm gắn bó, tên tuổi cả hai ngày càng được nhiều người biết đến với sự ngưỡng mộ lớn lao. Ông tạo ra những game với lòng đam mê mãnh liệt, nên không ai ngạc nhiên khi nhiều game thành công dưới cái tên Sid Meier's. Mãi đến 1996, Sid mới "chịu" rời bỏ Microprose và lập ra công ty Firaxis Games và hẳn bạn cũng đoán được những game được gắn "mác" Sid Meier's lại tiếp tục lần lượt gặt hái nhiều thành công vang dội. Viện Hàn Lâm Nghệ Thuật và Khoa Học Tương Tác (AIAS) đã trao giải cho Sid vào năm 1999 - ông là người thứ 2 đứng trên "bảng vàng" này. Với những cái tên Pirates, Silent Service, Railroad Tycoon, Civilization... người chơi dễ dàng nhận ra tài năng của Sid Meier nói riêng và Microprose nói chung. Một điều không thể phủ nhận: Sid Meier chính là huyền thoại sống cho ngành công nghiệp game.

2. LUCASARTS

Năm sáng lập: 1982

Game "phải" chơi: dòng Stars War, The Secret of Monkey Island.



Được sáng lập với mục tiêu sản xuất và bành trướng thế lực sang công nghệ giải trí điện tử, LucasArts đã được Lucasfilm thành lập vào năm 1982. Chủ nhân của tập đoàn này hẳn không xa lạ với mọi người – nhà đạo diễn tài ba Geogre Lucas. Với lợi thế trên, việc áp dụng các công nghệ hiện đại cùng với kỹ thuật tiên tiến không có gì khó khăn, LucasArts dễ dàng hớp hồn game thủ qua những game có nội dung hấp dẫn cùng với hình ảnh, âm thanh lôi cuốn. LucasArts nổi danh không chỉ bởi những game phiêu lưu mang tính chiều sâu cao, đòi hỏi một ít "tư duy" mà còn phát triển mạnh nhờ dòng game Star Wars sau này và được xem là một trong những nhà sản xuất game "đa tài" nhất, bởi hãng "chinh chiến" khắp các "mặt trận" liên quan đến game từ PC cho đến console (Xbox, PS...) và cả handheld (GameBoy, Nintendo DS, PSP...). Không những thế, họ còn vươn cánh tay sang nhiều thể loại game và gặt hái không ít thành công. Sau đây là một số sản phẩm nổi trội:

Sega Dreamcast: Star Wars: Episode I Racer

Nintendo Entertainment System: Star Wars: The Empire Strikes Back

Super Nintendo Entertainment System: Indiana Jones's Greatest Adventures

Nintendo 64: Star Wars: Rogue Squadron

Game Boy: Star Wars: The Return of the Jedi

Game Boy Color: Star Wars: Yoda Stories

Game Boy Advance: LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Nintendo GameCube: Star Wars Bounty Hunter

Nintendo DS: Lego Star Wars

Xbox: Armed and Dangerous, Gladius, Indiana Jones and the Emperor's Tomb

PlayStation: Ballblazer Champions, Herc's Adventurese

Playstation 2: Star Wars: Jedi Starfighter, Escape from Monkey Island, Wrath Unleashed

Playstation Portable: Star Wars: Battlefront II

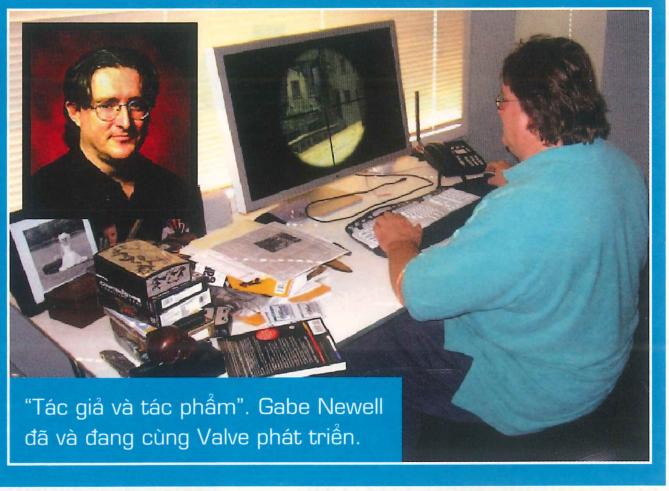
PC: Armed and Dangerous, Battlehawks 1942, The Curse of Monkey Island.

3. VALVE

Năm sáng lập: 1996

Game "phải" chơi: Half-Life (1&2)

Hãng game này nằm tại Washington, USA, được thành lập bởi Gabe Newell và Mike Harrington. Gabe Newell là nhân viên thứ 11 của Microsoft và quyết định đầu tư sang ngành giải trí sau 13 năm làm việc tại đại bản doanh của tỷ phú Bill Gates. Valve nổi lên từ khi cho ra đời Half-life, một thể loại mới về FPS, không những cho phép game thủ chơi theo dạng cốt truyện mà còn tham gia các cuộc chiến qua mạng. Với hình ảnh sống động, thao tác được "nhân cách hóa" hơn so với các game cùng thời điểm nên Half-life như là một cuộc duy tân về game FPS. Hoạt động nhịp nhàng giữa bộ phận sản xuất và hệ thống bán hàng qua mạng (Steam), doanh số của công ty có thể được tính từng giờ.



"Tác giả và tác phẩm". Gabe Newell đã và đang cùng Valve phát triển.

4. MAXIS

Năm sáng lập: 1987

Game "phải" chơi: SimCity 2000, The Sims

Maxis với nick vui là "six AM" (6H sáng) được Will Wright và "kẻ đầy ý tưởng" Jeff Braun thành lập nhằm phát hành game SimCity trên hệ PC. SimCity "ăn khách" vì được thiết kế khá bắt mắt và ý tưởng không thắng thua như các hệ game khác. Với chiến lược xây dựng thành phố theo ý thích các nhân vật, SimCity cho người chơi tự do thể hiện ý tưởng xây dựng và "tàn phá", cũng như cách khắc phục hậu quả. Nối tiếp sau đó, hàng loạt tiếp đầu ngữ "Sim" thành công và mang lại vinh quang cho Maxis - một trong những phần không thể thiếu của "đại gia" EA cho đến nay.

"Xây dựng "vĩ mô" hay "vi mô"? Tùy bạn thôi! "

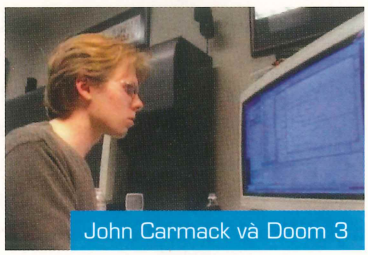
5. id SOFTWARE

Năm sáng lập: 1991

Game "phải" chơi: sê-ri Doom và Quake

Bốn thành viên của Softdisk đã gầy dựng nên id Software và để lại nhiều thành công rực rỡ cho "đế chế" FPS. Tuy nhiên, sự gắn bó cũng như tồn tại ấy không "tươi đẹp" như các đại gia khác trong ngành công nghiệp phần mềm này.

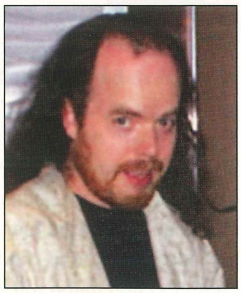
John Carmack: lập trình viên hàng đầu của id Software và được biết đến với sự nể trọng về tài năng lập trình 3D của mình. Không lấy gì làm lạ khi các "công trình" như Doom, Wolfenstein 3D hay Quake đều nằm dưới tay ông. John cũng là "chiến binh" cuối cùng của vương triều id Software.



John Carmack và Doom 3

John Romero: điều đáng tiếc đã xảy ra cho John Romero - anh bị sa thải khi vừa phát hành xong bản Quake. Sau đó, anh đầu quân cho Ion Storm phát triển game Daikatana - một game FPS được đánh giá "hạng gà" và giới game thủ không lấy gì làm thích thú! Cuộc sống bắt đầu khởi sắc kể từ 1998, khi John làm chủ tịch hội đồng quản trị cho giải game thế giới Cyberathlete Professional League. Không những thế, anh vẫn đang thiết kế các game online cho công ty Slipgate Ironworks của riêng mình.

Tom Hall: cùng với John Romero, Tom là một trong những tay thiết kế game "cộm cán" vào những năm 90. Nhưng anh cũng sớm rời bỏ id Software khi bắt đầu phát hành Doom và gia nhập Apogee với tác phẩm Rise of the Triad khá "ồn" vào năm 1994. "Cuộc sống" tại Apogee cũng chấm dứt khi anh lại rũ áo ra đi trước khi Prey phát hành.



American McGee: một tay thiết kế cự phách của Doom II và Quake nhưng cũng sớm bị sa thải khi Quake II còn trong trứng nước. Ngay lập tức, McGee đầu quân cho EA Games và thiết kế game cho riêng mình với "nhãn hiệu" American McGee's Alice. Sau khi rời bỏ EA, McGee lập công ty The Mauretania Import Export Company và cho ra đời Bad day L.A.

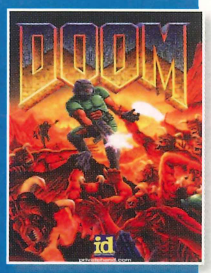
TRUNG HIẾU

FPS - CHẶNG ĐƯỜNG NHÌN LẠI
NHỮNG ĐIỂM MỐC ĐÁNG NHỚ

Sau hơn 10 năm được tung ra thị trường và ngày càng phát triển, thể loại game chiến đấu (FPS) xứng đáng giành chỗ đứng sáng giá trong những "bộ sưu tập" của giới gamer. Theo tìm hiểu của chúng tôi, hầu hết cộng đồng gamer đều cho rằng Doom chính là "người khai hỏa" cho "mặt trận" của FPS. Tuy nhiên, nếu xét cho thật công bằng thì khó có thể xem Doom là "tướng tiên phong" cho thể loại bắn súng, vì chính Wolfenstein 3D mới là game được tung ra sớm hơn Doom cả năm trời (Doom lần đầu xuất hiện vào 1993). Ý tưởng của Wolfenstein 3D rất hay: khả năng tận dụng tối đa sức mạnh của PC lúc bấy giờ để mang lại cho người chơi khả năng hành xử theo ý thích của riêng mình với những loại vũ khí được trang bị sẵn và nhất là việc xuất hiện những vũ khí "hạng nặng" ở những màn chơi khó hơn. Chắc hẳn bạn không thể quên hình ảnh tên "trùm" Hít-le trong bộ dạng một tên rô-bốt gớm ghiếc. Tuy nhiên, Wolfenstein 3D đã không mấy làm hài lòng "chiến binh" bởi yếu tố bất ngờ! Chỉ không lâu sau đó, Doom cũng như những phiên bản nối tiếp xuất hiện như một vị vua thống trị làng game trên nền PC cả một quãng thời gian khá dài. Vượt trội hẳn Wolfenstein 3D về hình thức lẫn nội dung, Doom tạo nên một khái niệm mới cho người chơi với những pha "thót tim". Điều gì sau cánh cửa này đây? Liệu có bao nhiêu quái vật trong gian phòng tối này? Đó là những "nỗi lo" luôn canh cánh trong đầu bất kỳ "kẻ ghiền Doom" nào.

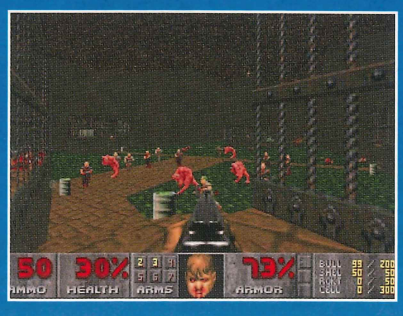
Cho đến hiện tại, 15 năm đã trôi qua (1992-2007), FPS vẫn hiên ngang, tung hoành khắp mọi nẻo đường của nền công nghiệp giải trí hiện đại. Với nhu cầu ngày càng lớn của cộng đồng gamer, các nhà sản xuất thay nhau đưa ra những thay đổi toàn diện cho FPS nhưng vẫn dẫn dắt người chơi trên chính nền FPS "cổ điển". Với sự xuất hiện của: tactical FPS, modern FPS, historic FPS... tất cả đều nhằm tăng "hương vị" cho nền FPS nói chung. Với bài viết này, các bạn sẽ lần lượt chứng kiến sự khởi đầu cũng như sự "bành trướng" của thế lực FPS.

DOOM



Ngày phát hành: 10/12/1993
Hãng sản xuất: id Software

Doom, vẫn lại là Doom! Có lẽ ngày tận thế sẽ lùi xa bất tận với Doom. Xuất hiện từ những năm đầu thập kỷ 90, nhưng dường như bạn vẫn nghe thấy "cái tít" ấy lởn vởn trong đầu khi đối diện với bất cứ game FPS nào. Người chơi dường như đã bị Doom "đóng dấu" nỗi ám ảnh tận thế nên không thể quên được những hồi hộp cũng như "rớn tóc gáy" khi ngồi trước màn hình máy tính lúc bấy giờ. Tuy không phải là người tiên phong của thể loại FPS nhưng Doom lại cực kỳ thành công với cốt truyện lôi cuốn, cách chơi (gameplay) độc đáo và nhất là chất kinh dị dành cho những tay chơi của thể loại này. Ngoài ra, hình ảnh khá ổn nên thành công không thể thoát khỏi bàn tay của id Software. Gamer đã thật sự biết đến những pha "kinh dị" kể từ khi phiên bản Doom đầu tiên có mặt trên thị trường, nhà sản xuất đã đánh trúng vào tâm lý hầu hết mọi game thủ khi phối những âm sắc ghê rợn pha trộn trong không gian tối tăm, những góc tối bí hiểm, luôn chờ chực "nuốt" người chơi vào "bóng đêm" kỳ dị.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Ngày phát hành: 31/12/1995 - **Hãng sản xuất:** Bethesda Softworks

Có lẽ đây là một trong số game hiếm hoi "ăn theo" loạt phim "Kẻ hủy diệt" vẫn được nhắc nhở đến tận bây giờ. Bằng sự kết hợp tài tình điện ảnh và công nghệ số, Bethesda tạo nên Terminator: Future Shock như một liệu pháp "sốc" để "hạ nhiệt" vị vua Doom thống lĩnh nền công nghiệp game gần 2 năm trời. Được biết đến như một game FPS trong môi trường 3D hoàn hảo với các hành động hết sức "cơ bản" như cho phép người chơi ra lệnh cho nhân vật: di chuyển, lái xe và cả "bay nhảy". Sức mạnh của game còn ẩn chứa trong từng chi tiết của các loại rô-bốt được tô vẽ "bắt mắt", nhiều loại vũ khí cho phép người chơi chọn lựa: tiểu liên, súng plasma cho đến khẩu shot-gun... tất cả đều được sống trong môi trường đồ họa "đẹp như mơ". Thật thiếu sót khi không nhắc đến phần "phụ họa" của hệ thống âm thanh trong game, những bài nhạc hào hùng, những âm thanh chát chúa phát ra từ các loại rô-bốt... Mặc dù chỉ lấy ý tưởng từ điện ảnh, nhưng game vẫn "mở" được lối đi riêng cho mình nhờ lối chơi có chiều sâu, người chơi có khả năng "tương tác" với hầu hết các đồ vật, lùng sục các tòa nhà tìm vũ khí, đạn dược... Với hệ thống điều khiển dễ dàng giữa chuột và phím, người chơi tha hồ thực hiện hành động do game cung cấp, tung hoành ngang dọc thành phố Los Angeles, hay thể hiện kỹ năng thiện xạ trong lúc lái xe....

QUAKE

Ngày phát hành: 31/05/1996 - **Hãng sản xuất:** id Software

Có thể xem Quake là sự trở lại đầy ngoạn mục của id Software từ sau "sự kiện" Doom. Với môi trường 3D hoàn hảo hơn, Quake cho phép người chơi tấn công mục tiêu từ nhiều góc cạnh khác nhau. Các mô hình được thể hiện một cách mượt mà qua mặt các game cùng thể loại lúc bấy giờ. Với nhiều "phụ kiện" đi kèm, Quake tạo nên một làn sóng mới cho thể loại FPS, từ những vũ khí hủy diệt hạng nặng (súng điện, tên lửa...) cho đến đồ chơi cho nhân vật: Ring of Shadow (tạo khả năng tàng hình), Quake Power (tăng cường sức tấn công vũ khí lên đỉnh điểm,... Người chơi khó có thể quên được thế giới "đầy chết chóc" tiềm ẩn qua hơn 20 màn chơi của Quake.

UNREAL

Ngày phát hành: 30/04/1998 - **Hãng sản xuất:** Epic Games

Thập kỷ 90 kết thúc với sự thăng hoa của dòng FPS qua cái tên Unreal. Với hình ảnh trau chuốt vượt bậc, âm thanh sống động luôn đóng vai trò chính trong việc "lôi kéo" người chơi từ đầu đến cuối. Unreal để lại những dấu ấn sâu đậm cho người chơi trong nhiều năm liền. Khái niệm trí thông minh nhân tạo (AI) trong FPS đã xuất hiện cùng với Unreal. Các "đối thủ" của chúng ta được trang bị một "tư duy" khá lô-gíc trong chiến đấu, "chúng" bắt đầu có sự tiến hóa về tấn công và phòng thủ. Những pha cận chiến hay bắn xối xả vào mục tiêu, những "cú" lách người điệu nghệ của chúng luôn làm người chơi lúng túng. Vũ khí chính là nét quan trọng tạo nên sự vượt trội cho Unreal, bạn có thể cảm nhận những họa tiết sắc sảo cho từng loại súng. Hơn nữa với mỗi kiểu vũ khí, người chơi cần phải "học hỏi" cách sử dụng trong từng hoàn cảnh khác nhau.

Dành cho cuộc sống số

TVIX
DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

MEILLEUR PRODUIT PCAchat 2006
MPC PRODUCT OF THE YEAR

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO
Digital Video Innovation

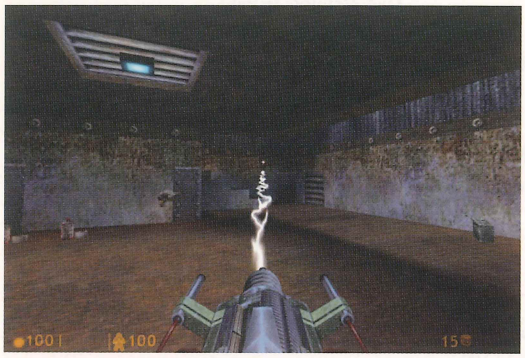
HALF-LIFE

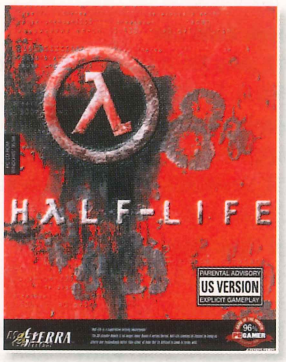
Ngày phát hành: 31/10/1998 - **Hãng sản xuất:** Valve Software

Quả là thiếu sót khi không đề cập đến "quả bom" Half-Life, với mục tiêu: thống trị và đổi mới, đặc biệt đối với nền FPS. Valve Software đưa game thủ tiếp cận với những kỹ thuật hoàn toàn mới. Ngày càng thật hơn - đó là thông điệp của nhà sản xuất gửi cho toàn thể các game thủ yêu thích thể loại FPS, từ tương tác cho đến hình ảnh. Nội dung game tạm ổn khi Half-Life đưa người chơi đóng vai anh chàng Freeman - một nhà khoa học tại viện nghiên cứu Black Mesa, ra sức chống lại bọn quái vật ghê tởm xuất hiện một cách đầy bí ẩn. Các tình huống trong cốt truyện được sắp đặt ly kỳ, game dẫn người chơi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác.

Vượt lên tất cả các game FPS truyền thống, Half-Life chính là cuộc cách mạng cho cả dòng game FPS sau này, bởi sự hấp dẫn của chế độ Multiplayer. Game thủ đã bắt đầu làm quen với sự "góp mặt" của các đối thủ thông minh, nhanh nhẹn cũng như "lém lỉnh" hơn AI gấp bội phần - một cuộc chiến không hồi kết. Thành công quá sức tưởng tượng của Valve, đến nỗi họ đã cho ra đời bản mở rộng không lâu sau đó: Half-Life: Counter-Strike (08/11/2000).

Chỉ trong một khoảng thời gian ngắn, "công nghiệp game" đã có những bước đi vượt bậc đáng kể, FPS cũng không nằm ngoài quy trình đó. Các thành tựu về Internet giúp con người "gần" nhau hơn, điều ấy cũng chính là nền tảng cho FPS chuyển mình sang kỷ nguyên mới - sự bùng phát của "team play".

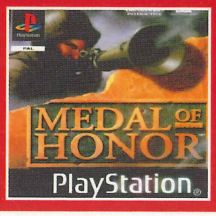


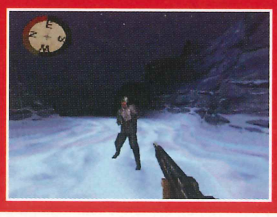


Không hề chịu "lép vế" so với PC, vào những năm 90, hệ console cũng "tham chiến" FPS bằng sự góp mặt của hầu hết các loại console "tiếng tăm" nhất:

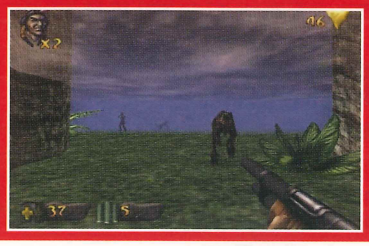
31/07/1996: Thần dân của "đế chế" SEGA Saturn đã có dịp thưởng thức Alien Trilogy (Probe Entertainment sản xuất), tựa game dựa trên bộ phim "nổi đình, nổi đám" về sự kinh dị - Alien. Với khoảng hơn 30 màn chơi "sống trong sợ hãi", người chơi có cơ hội chứng kiến nhiều tình tiết ly kỳ, cũng như rợn người bởi những cú nhảy xổ của các con quái vật kỳ dị.

31/10/1999: PlayStation "ghi điểm" bằng sự xuất hiện của Medal of Honor (MoH) trong thời điểm khan hiếm thể loại FPS dành cho hệ console. Game thể hiện những tình tiết "nóng bỏng" của Thế Chiến II. Tập trung vào các cảnh cận chiến của bộ binh, MoH làm thỏa mãn "con ghiền" của bất kỳ game thủ nào, từ PC cho đến console. Điểm tạo nên danh tiếng cho game, ngoài đồ họa 3D thể hiện đẹp mắt còn có sự góp mặt của AI, chứng tỏ sự nổi trội hơn hẳn so với dòng FPS đương thời. Với những pha tránh đạn, lần mò theo dấu vết... AI luôn đòi hỏi người chơi tập trung cao độ trong việc xử lý tình huống.





Năm 1997: Không hề chịu kém người anh em cùng xứ sở Hoa Anh Đào, Nintendo đã sở hữu một game "độc" cho hệ máy Nintendo 64 của riêng mình. Người chơi có dịp thưởng thức một game với nội dung hấp dẫn, từng thành công trên bộ truyện tranh cùng tên Turok. Không mang đậm nét kinh dị, Turok chủ yếu "đánh" vào thể loại săn bắn, tạo cho người chơi những khoảnh khắc hồi hộp khi đứng trước những con mồi hung hăng, có thể kết liễu thợ săn chỉ bằng vài cú "đớp".



THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Tt Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
CORSAIR
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

KẾT QUẢ BỐC THĂM CHƯƠNG TRÌNH "ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG"

Chương trình "Đặt tạp chí trúng thưởng" được tổ chức từ ngày 01/11 – 31/12/2006 đã có kết quả bốc thăm. Chúc mừng những bạn đọc may mắn trúng giải:

1 Máy tính xách tay HP Pavillion dv2000

Nguyễn Mạnh Tân
178 Bà Triệu, Hai Bà Trưng, Hà Nội; ĐT: 091. 280 8280

2 Điện thoại di động Motorola A1200

Dương Thùy Ngân
Công ty Công Nghệ Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1, Tp. HCM; ĐT: 08. 832 6059 - 090. 823 7955

Nguyễn Mạnh Tú
Nhà 43, ngách 3/3, tập thể bộ TTM, Phúc Đồng, Long Biên, Hà Nội; ĐT: 04. 875 4743

3 Màn hình máy tính LCD Venr 15"

Đoàn Đình Kiên
Chi nhánh Nhà Xuất Bản Bản Đồ tại Tp. HCM
3 Trần Não, P. Bình An, Q.2, Tp. HCM; ĐT: 08. 296 0430

Nguyễn Sơn
84 Hoàng Diệu, TP. Đà Lạt, Lâm Đồng; ĐT: 063. 835 512

Nguyễn Ích Cường
Phòng 21 KTT 195B/5, ngõ 195, Đội Cấn, Ba Đình, Hà Nội; ĐT: 04. 722 1006

4 Máy nghe nhạc MP3 Creative

Hoàng Đào Hưng
64, tổ 21 Nghĩa Đô, Cầu Giấy, Hà Nội; ĐT: 04. 753 1993

Nguyễn Hồng Ánh
Ngân hàng HVB, P.808, tòa nhà Tungsing
Số 2 Ngô Quyền, Hoàn Kiếm, Hà Nội; ĐT: 04. 826 5027

Nguyễn Đức Mạnh
2/15 Thống Nhất, P.15, Q. Gò Vấp, Tp. HCM; ĐT: 090. 797 0928

Vũ Hoài Đức
Phòng 31, lầu 3 (Công ty Transinfotech)
6 Phùng Khắc Khoan, Q.1, Tp. HCM; ĐT: 08. 822 4241

5 Mainboard ASRock

Trần Văn Minh
1323 Giải Phóng, Hai Bà Trưng, Hà Nội; ĐT: 091. 225 1302

Huỳnh Thiện Dũng
199 Trần Quý, P.14, Q.11, Tp. HCM

Nguyễn Hồng Thạch
288/49/2 Kinh Dương Vương, P. An Lạc A, Q. Bình Tân, Tp. HCM; ĐT: 090. 369 3613

Phạm Ngọc Phi
Phòng quản lý xuất nhập cảnh
89 Trần Hưng Đạo, Hoàn Kiếm, Hà Nội; ĐT: 04. 942 3076

Ngô Đức Thuấn
80 Đặng Văn Ngữ, F.10, Q. Phú Nhuận, Tp. HCM; ĐT: 090. 332 4180

6 Card màn hình Asus

Đoàn Minh Tuấn
Hẻm Hương Việt, 107/8A Điện Biên Phủ, F.17, Q. Bình Thạnh, Tp. HCM; ĐT: 04. 899 7948

Trương Thị Văn
Sở Bưu Chính Viễn Thông, Ninh Thuận – 32 Nguyễn Văn Cừ, thị xã Phan Rang, Tháp Chàm, Ninh Thuận; ĐT: 068. 920 292

Huỳnh Xuân Lộc
Lầu 2, phòng 204, lô A1, chung cư 319, Thiên Phước, P.15, Q.11, Tp. HCM; ĐT: 08. 863 7838

Nguyễn Anh Tiến
Công ty TNHH tư vấn và dịch vụ Công Nghệ Mới
P 711, tòa nhà 8C Tạ Quang Bửu, Hai Bà Trưng, Hà Nội; ĐT: 04. 868 4355

Ngô Ngọc Đông Thành
40 Nhật Tảo, F.4, Q.10, Tp. HCM; ĐT: 08. 834 6832;

Lương Văn Bàn
Trung tâm Kỹ Thuật Thông Tấn Xã VN
79 Lý Thường Kiệt, Hoàn Kiếm, Hà Nội; ĐT: 04. 825 2931

7 USB Kingston 256MB

Vũ Xuân Cường
P. 405 nhà N09, chung cư Yên Hòa, tổ 56 Trung Kính, Yên Hòa, Cầu Giấy, Hà Nội; ĐT: 091. 330 3339

Hàng Như Hiếu
46/2 Bạch Đằng, F.24, Q. Bình Thạnh, Tp. HCM; ĐT: 08. 893 6600

Lê Ngọc Lân
365 Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội; ĐT: 04. 831 7820;

Đào Nguyên Trường
669 Tạ Quang Bửu, Q.8, Tp. HCM; ĐT: 08. 850 7695

Nguyễn Anh Hòa
Trung Ngãi 6, thị trấn Yên Lập, Yên Lập, Phú Thọ; ĐT: 0210. 870 883

Nguyễn Thị Thu Thảo (B)
122A Bùi Thị Xuân, Q.1, Tp. HCM; ĐT: 08. 925 2367

Lương Tiến
273/18/24 Tân Hòa Đông, KP 14, P. Bình Trị Đông, Q. Bình Tân, Tp. HCM; ĐT: 08. 407 1752.

Mời các bạn trúng thưởng vui lòng liên hệ nhận giải tại:
Tòa soạn tạp chí TGVT – PC World VN

Tòa soạn
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, Tp. HCM
ĐT: 08. 930 4324/Fax: 08. 930 4338
Email: tuyenhv@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội:
Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa
ĐT: 04. 512 1819/Fax: 04. 512 1822
Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Chương trình "Đặt tạp chí trúng thưởng" được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN và các nhà tài trợ: Siemens, HP, S.V.C, Motorola, Venr.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

AN NHẤT - DNTN Tin Học ..... Bìa 2
ASIASOFT - Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á 47
HALO 29
HIỆP LỰC 55
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 19
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL ..... Bìa 3, 21
SAIGONTEL 45
TẤN THÀNH - Công Ty TNHH 70
THẾ HỆ ẢO – Công Ty TNHH 35
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
XUÂN VINH - Công Ty TNHH 66

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

inno3D®
www.inno3d.com

Giải thi đấu chung kết Games toàn quốc 2006 chọn inno3D GeForce 7900GS vào máy thi đấu chính thức

inno3D® GeForce® 7900 GS

Inno3D Geforce 7900 GS

SPECIFICATION:

- **Chipset:** Geforce 7900 GS
- **Memory:** 256MB GDDR3
- **Core Frequency:** 450MHz
- **Memory Frequency:** 1320MHz
- **RAMDAC:** 400MHZ
- **Interface:** PCI-Express
- **Pixel Per Clock:** 20
- **Memory Bus:** 256-bit
- **Max. Resolution:** 2560 x 1600
- **SLI Ready:** Yes
- **Output:** Dual Dual-Link DVI/ HDTV

NHÀ PHÂN PHỐI VÀ BẢO HÀNH:

Annhất Computer

DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT

222 Nguyễn Thị Minh Khai, Phường 6, Quận 3, Tp.HCM
Tel: 9305044 - 9305045 Fax: 84-8-9305496
Website: www.annhatcomputer.com email: info@annhatcomputer.com

CÁC ĐẠI LÝ:

Hợp Nhất	(08) 9252367
Phong Vũ	(08) 9330762
Thành Nhân	(08) 9250259
Hoàn Long	(08) 2911046
Sơn Hải	(04) 7331515

intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho Hiệu năng tối đa

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO XUNG TRẬN

Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ cũng phải mạnh.

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vinh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics	054. 846146
Nha Trang: Công ty TH	058. 810822
Cần Thơ:	
TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Á Châu Computer	071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi	0780. 832620

intel

Enter the New Era of PC Gaming

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA Essential Vista | GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

GeForce® 8800 GTX

PCI EXPRESS · 384-bit · HDTV · 768MB GDDR3

NX88 Series Graphics Accelerator AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA PureVideo HD | NVIDIA Essential Vista | GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTX GPU GV-NX88X768H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTX GPU
- Supports PCI Express and 128 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 768MB GDDR3 memory and 384-bit memory interface
- Supports HDCP
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA PureVideo HD | NVIDIA Essential Vista | GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTS GPU GV-NX88S640H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTS GPU
- Supports PCI Express and 96 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 640MB GDDR3 memory and 320-bit memory interface
- Supports HDCP
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

Nhà phân phối:

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội

GIGABYTE™ TECHNOLOGY